NINTENDO GAMECUBE ◆ GAME BOY ADVANCE

01/03 Ausgabe 68 **€ 3,30**
Österreich € 3,50; Schweiz sfr 6,40; Holland, Belgien, Luxemburg € 3,75;
Frankreich, Griechenland, Italien, Portugal, Spanien € 4,15; Dänemark dkr 28,-

N-ZONE

DAS MEISTGEKAUFT

RESIDENT EVIL ZERO &4

GENIAL: Test von RE Zero
und erste Bilder von Teil 4!

MEDAL OF HONOR FRONTLINE

TEST & LÖSUNG: Alles über den
Ego-Shooter auf satten 13 Seiten

DER GAMECUBE BEBT!

METROID PRIME

4-SEITEN-TEST: Die geniale 3D-Fortsetzung
des Action-Klassikers für den GameCube

DAS ORIGINAL NUR IN N-ZONE

SPIELELEXIKON

Bewertungen, Termine und brandneue Infos zu über
200 GameCube- und Game-Boy-Advance-Spielen

UNABHÄNGIG, KRITISCH, FAIR:

28 SPIELE IM TEST!

GameCube: Tony Hawk 4, Harry Potter, MK u. a.
Game Boy Advance: Harry Potter, FIFA 2003 u. a.

4 194373 903306 01

EDITORIAL

Feuer frei auf dem GameCube

METROID & RESIDENT EVIL

Kultspiele feiern ihr Comeback

GAMECUBE STATT NINTENDO 64

Metroid und *Resident Evil* gehören zweifelsohne zu den legendärsten Action-Serien, die man in der Videospiele-Branche kennt. *Metroid* war das Action-Plattform-Spiel schlechthin auf dem Super Nintendo, eine Neuauflage auf dem Nintendo 64 blieb uns leider versagt. Selbiges galt auch für *Resident Evil*, das zunächst auf der PlayStation das Survival-Horror-Genre begründete und auf dem Nintendo 64 mit Abwesenheit glänzte, obgleich auf der E3-Messe 2001 eine spielbare 64-Bit-Version von *Resident Evil Zero* vorlag. Das Erfreuliche: Beide Serien feiern diesen Monat auf dem GameCube ein grandioses Comeback, zumindest in den USA. Wir haben die fix und fertigen US-Versionen von *Metroid Prime* und *Resident Evil Zero* durchgespielt und waren begeistert. Kuriosum am Rande: Neben *Resident Evil Zero* gab es auf der E3 2001 auch eine spielbare N64-Version von einem Game namens *Dinosaur Planet*. Letzteres ist kürzlich auf dem GameCube erschienen – unter dem Titel *Starfox Adventures* ...

2002: EIN SPANNENDES JAHR

Keine Frage, 2002 war für Nintendo-Gamer zweifellos ein spannendes Jahr. Der lange erwartete Launch des GameCube ging endlich über die Bühne. Die Konsole war günstiger, als die meisten erwartet, der Erfolg zunächst größer, als viele Skeptiker vermutet hatten. Doch im Sommer sorgte die übliche Softwareflaute für ein deutliches Abebben der Verkaufszahlen, erst mit *Resident Evil* im September, *Super Mario Sunshine* im Oktober und *Starfox Adventures* im November zogen die GameCube-Absatzzahlen wieder an. Wie das Kopf-an-Kopf-Rennen mit der Xbox letztendlich ausgeht, wird sich wohl erst nächstes Jahr zeigen. Wir freuen uns schon jetzt auf die kommenden zwölf Monate und möchten euch an dieser Stelle frohe Weihnachten, einen guten Rutsch und Gesundheit, Glück und Erfolg für das kommende Jahr wünschen. Am 15.01. sehen wir uns wieder!

Euer Hans Ippisch
REDAKTIONSDIREKTOR

FROHE WEIHNACHTEN! Viele Geschenke unterm Baum, einen guten Rutsch und ein gutes neues Jahr wünscht euch euer N-ZONE-Team!

Hintere Reihe, von links nach rechts:
Fabian Sluga (Redaktion)
Jens Quentin (Redaktion)
Stefanie Sämann (Layout)
Christian Harnoth (Layout)
Kerstin Springer (Redaktion)

Vordere Reihe, von links nach rechts:
Hans Ippisch (Redaktion)
Alexandra Böhm (Layout)
Udo Crnjak (Redaktion)
Fabian Hübner (Layout)

Nicht auf dem Bild:
Yves Nawroth (Redaktionsassistenz)

INHALT 01/2003

NEWS

6 Allgemeine News
60 Import-News

GEWINNSPIEL

10 Neues Jahr – fette Gewinne!

RUBRIKEN

28 Charts
72 Hardware & Zubehör
96 Impressum
96 Inserentenverzeichnis
78 Kleinanzeigen
74 Leserbriefe
97 Neulich in der Redaktion
22 Spielelexikon
98 Vorschau
95 Zeugnis

SPIELEREGISTER

1080° Avalanche 16
Antz Extreme Racing 82
Bratz 7
Bubble Bobble Old & New 59
Demon Hunter 8
Der Anschlag 52
Disneys Donald Duck Phantomias 39
Dungeons & Dragons: Eye of the Beholder 57
Earthworm Jim 2 59
F1 2002 9
FIFA Football 2003 54
Frogger Advance: The Great Quest 82
Generation of Chaos Exceed 61
Ghost Recon 18
Harry Potter und die Kammer des Schreckens 44
Harry Potter und die Kammer des Schreckens (GBA) 53
Hot Wheels: Velocity X 52
Hot Wheels: Velocity X (GBA) 59
James Bond 007: Nightfire 40
Medal of Honor: Frontline 36
Men in Black II: Alien Escape 7
Metroid Prime 62
Micro Machines Explosion 19
Micro Machines Explosion (GBA) 58
Minority Report: Everybody Runs 56
Monster Jam: Maximum Destruction 52
Mortal Kombat: Deadly Alliance 70
Pocket Monsters Sapphire/Ruby 61
Pro Rally 82
Reign of Fire 51
Resident Evil 4 14
Resident Evil Zero 66
Space Raiders 61
Star Wars Episode II: New Droid Army 58
Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast 48
Star Wars: The Clone Wars 80
Super Bust A-Move Allstars 8
Tarzan: Rückkehr in den Dschungel 59
The Legend of Zelda 60
The Scorpion King: Aufstieg des Akkadiers 50
Tony Hawk's Pro Skater 4 46
Tony Hawk's Pro Skater 4 (GBA) 55
Ty the Tasmanian Tiger 52
Whirl Tour 9
Wreckless: The Yakuza Missions 51
WWE Crush Hour 7
X-Men: Next Dimension 50

VORSCHAU 14

RESIDENT EVIL 4

Das Grauen geht weiter! Während wir uns noch an der Import-Version von *Resident Evil Zero* erfreuen, hat Capcom in Japan schon erste Bilder und Infos zu *Resident Evil 4* vom Stapel gelassen. Unser Korrespondent Warren Harrod war natürlich vor Ort.

TEST 62

METROID PRIME

Selten gab es bislang Videospiele, die wirklich alle im Vorfeld aufgebauten Erwartungen voll erfüllen konnten. *Metroid Prime* ist eines dieser seltenen Exemplare. Lest in unserem großen Import-Test, warum der Sprung von 2D auf 3D grandios gelungen ist.

TEST 36 LÖSUNG 84

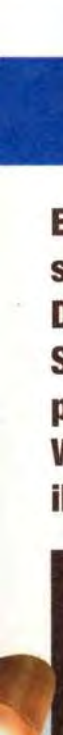
MEDAL OF HONOR FRONTLINE

Selten wurden die Schrecken des Krieges eindrucksvoller in Szene gesetzt als in dem Kriegsdrama von Electronic Arts. Unser Test bietet euch einen schonungslosen Blick in die Schützengräben des Zweiten Weltkriegs.

TEST 66

RESIDENT EVIL ZERO

Endlich kein mit einigen Alibi-Änderungen versehenes Remake, sondern ein neues Spiel! Dank des munteren Partnertausches erlebt die Survival-Horror-Serie auch in Sachen Gameplay eine längst überfällige Frischzellenkur. Was das Spiel sonst noch zu bieten hat, erfahrt ihr in unserem Import-Test auf Seite 66.



TEST 40

JAMES BOND 007: NIGHTFIRE

Der supersmarte Geheimagent mit der Lizenz zum Töten gibt sich in seinem neuesten GameCube-Abenteuer von seiner besten Seite. Das Spiel hat alle Zutaten, die man auch von den Kinostreifen kennt: schnelle Autos, fiese Schurken und schöne Frauen. Test auf Seite 40!

VORSCHAU

GAMECUBE

16 **1080° Avalanche**
Spielspaß-Lawine im Anrollen!
18 **Ghost Recon**
Actionkost für Kriegsstrategen
19 **Micro Machines Explosion**
Miniflitzer auf GameCube-Kurs
14 **Resident Evil 4**
Schrecken in einer neuen Dimension

TEST

GAMECUBE

52 **Der Anschlag**
39 **Disneys Donald Duck: Phantomias**
44 **Harry Potter und die Kammer des Schreckens**
52 **Hot Wheels: Velocity X**
40 **James Bond 007: Nightfire**
36 **Medal of Honor: Frontline**
62 **Metroid Prime**
52 **Monster Jam: Maximum Destruction**
70 **Mortal Kombat: Deadly Alliance**
51 **Reign of Fire**
66 **Resident Evil Zero**
48 **Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast**
50 **The Scorpion King**
46 **Tony Hawk's Pro Skater 4**
52 **Ty the Tasmanian Tiger**
51 **Wreckless: The Yakuza Missions**
50 **X-Men: Next Dimension**

GAME BOY ADVANCE

59 **Bubble Bobble Old & New**
57 **Dungeons & Dragons: Eye of the Beholder**
59 **Earthworm Jim 2**
54 **FIFA Football 2003**
53 **Harry Potter und die Kammer des Schreckens**
59 **Hot Wheels: Velocity X**
58 **Micro Machines Explosion**
56 **Minority Report: Everybody Runs**
58 **Star Wars Episode II: New Droid Army**
59 **Tarzan: Rückkehr in den Dschungel**
55 **Tony Hawk's Pro Skater 4**

KOMPLETTLÖSUNG

84 **Medal of Honor: Frontline**

CHEATS & CODES

GAMECUBE

82 **Pro Rally**
80 **Star Wars: The Clone Wars**
81 **Tony Hawk's Pro Skater 4**

GAME BOY ADVANCE

82 **Antz Extreme Racing**
82 **Frogger Advance: The Great Quest**

NEWS

TOPS

1. METROID PRIME
Eines der besten Videospiele aller Zeiten!

2. HORROR TOTAL
Importtest zu *Resident Evil Zero* und erste *RE 4*-Bilder.

3. HAMMER-PREISE
Unser Gewinnspiel bietet Preise von insgesamt ca. 12.000 €!

4. BESSER ALS ERWARTET
Mortal Kombat: Deadly Alliance bietet echtes Gameplay.

5. KRIEG HAUTNAH
Medal of Honor: Frontline ist nichts für Zivis!

FLOPS

1. ANSCHLAG AUF DIE NERVEN
Der Anschlag ist ein Rohrkrepierer der übelsten Sorte.

2. MISTWETTER
Dauerregen löst Depressionen in der Redaktion aus.

3. WEIHNACHTSZEIT – ARBEITSZEIT
Die Redaktion muss auch an den Feiertagen knechten.

4. KEINE KÖRBE
Keine Testversion von *NBA Live 2003* verfügbar.

5. EYE OF THE BEHOLDER
Unzeitgemäße Präsentation eines Rollenspielklassikers.

GBA-PERLEN **GBA-Highlights wie Golden Sun oder Castlevania: Harmony of Dissonance machen auf dem großen Fernseher mit Sicherheit Laune. Nächstes Jahr könnt ihr diese Knaller auf dem TV spielen.**

Nintendo GameCube Game Boy Player

HARDWARE **GBA-Spiele ganz groß!**

Ihr wollt GBA-Hits wie *Golden Sun, Metroid Fusion* oder *Castlevania: Harmony of Dissonance* gerne mit einem Controller auf eurem Fernseher spielen? Dieser Wunsch wird 2003 Wirklichkeit. Mit dem Game Boy Player habt ihr die Möglichkeit, Spiele für den Game Boy Advance und Game Boy auf dem großen Bildschirm zu zocken. Dabei könnt ihr die Action entweder mit dem GameCube-Controller steuern oder den GBA als Controller nutzen. Der Game Boy Player wird unter den GameCube gesteckt und am Hi Speed Port angeschlossen. Eine zusätzliche Stromquelle ist daher nicht notwendig, und auch lästiger Kabelsalat bleibt aus. In Japan erscheint die Zusatzhardware im März zu einem Preis von ca. 5.000 Yen (umgerechnet ca. 40,- €). Das Veröffentlichungsdatum für Europa hat Nintendo noch nicht preisgegeben, man kann aber von Mitte 2003 ausgehen. **(jq)**

Hersteller: Nintendo
Internet: www.nintendo.de
Termin: Mitte 2003

COOLE HARDWARE **Die GBA-Module werden direkt in das Gehäuse des Game Boy Player gesteckt.**

Bratz

GESCHICKLICHKEIT **Ubi Soft lässt die Puppen tanzen!**

HEY LADIES! Bei diesen jungen Damen ist für jeden Geschmack was dabei.

Für manche sind es Barbies für Sozialhilfeempfänger, für andere echte Kultfiguren: die *Bratz*-Dolls, ca. 25 cm große Puppen. Yasmin, Cloe, Jade, Sasha und Meygan nehmen an einem Tanzwettbewerb teil, dessen Gewinnerin einen Auftritt in einem Musikvideo erhält. Bevor das Girlie eurer Wahl mit den Hüften wackelt, müssen die Gören natürlich noch aufgestylt werden. Im Einkaufszentrum oder in der Disco will man selbstverständlich auch gut aussehen. Habt ihr euch im Trainingsmodus warmgetanzt, könnt ihr entweder im Contest Modus antreten oder einem Mitspieler beim Copy Cat oder Competitive Dance zeigen, wie man eine kesse Sohle aufs Parkett legt. Das Spiel im *Dance Dance Revolution*-Stil ist offensichtlich ein weiterer Versuch, weibliche Teenies vor den GBA zu locken. **(jq)**

Hersteller: Ubi Soft
Internet: www.ubisoft.de
Termin: März

Men in Black II: Alien Escape

ACTION **Besser spät als nie?**

Obwohl es schon einige Zeit her ist, das die Männer in Schwarz im Zuge ihres 2. Kinoauftritts die Erde vom Abschaum des Universums befreit haben, treten Kay und Jay nun auch noch auf dem GameCube an. Habt ihr euch für einen der beiden coolen Typen entschieden, lasst ihr beim Kampf gegen die Alienbrut ausgefallene Waffen wie den J2 Blaster, den HBIII Globulator oder den Ionhammer sprechen. Die Wummen lassen sich mithilfe verstreuter Power-ups aufrüsten und entfachen dann bei der Konfrontation mit den massenhaft angreifenden Außerirdischen coole Grafikeffekte. Insgesamt schlagen sich die beiden Agenten durch 20 Levels, darunter die Straßen von Manhattan oder das Raumschiff der Aliens. Im Trainingsmodus könnt ihr euch mit den Kanonen vertraut machen, bevor ihr die Missionen in Angriff nehmt. **(jq)**

Hersteller: Infogrames
Internet: www.infogrames.de
Termin: Januar

FEUERWERK Im Spiel wird nicht mit Grafikeffekten gespart.

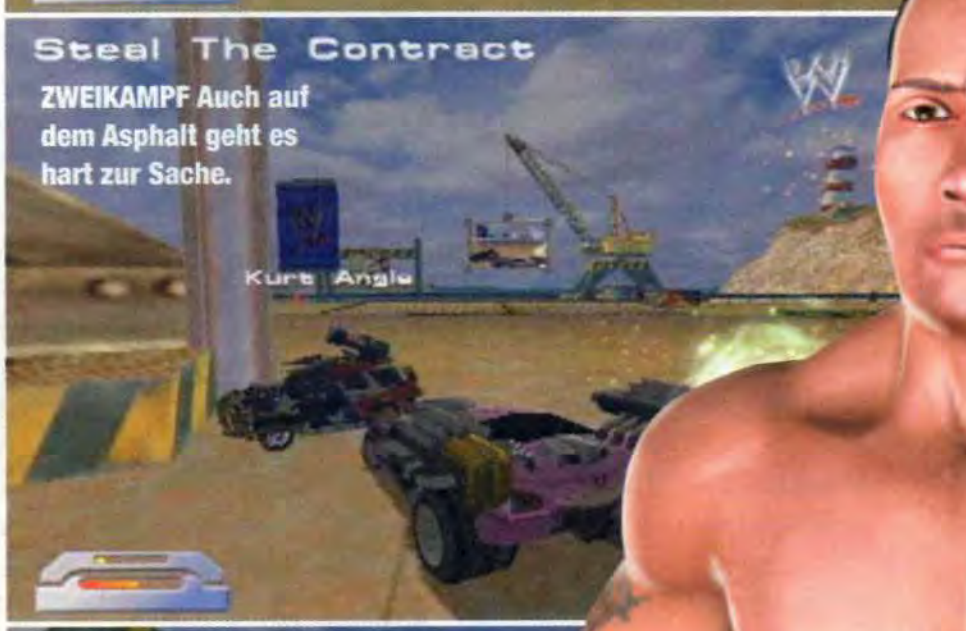
WWE Crush Hour

ACTION **Wrestlingsstars und heiße Reifen.**

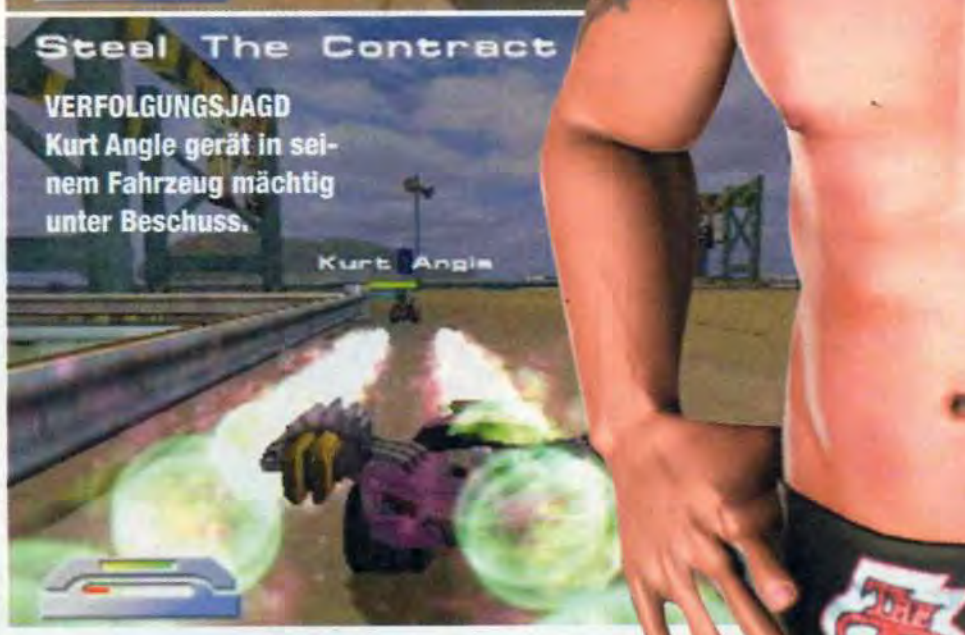
Während der nächste Wrestlingtitel auf dem GameCube noch auf sich warten lässt, steigen die Stars von World Wrestling Entertainment im April in aufgemotzte Boliden, um sich von der Piste zu schießen. Dabei gehen The Rock, Big Show und die anderen Muskelberge genauso rabiat zur Sache wie im Ring. Jeder der 20 Athleten greift auf ein individuelles Vehikel zurück, um die Gegner wegzupusten. Offroad-Trucks gehen ebenso an den Start wie schnittige Sportflitzer. Mit den gewaltigen Waffensystemen werden die Kontrahenten in den zwölf Arealen aufs Korn genommen. Wer eines der Power-ups einsammelt, kann seine Feuerkraft noch einmal beträchtlich steigern. Um den gegnerischen Geschossen zu entkommen, sind gewagte Ausweichmanöver möglich, die allerdings gelernt sein wollen. Die einzelnen Levels sind mit vielen Fallen und Hindernissen gespickt, die dem Duell der WWE-Hünen einen zusätzlichen Reiz verleihen. **(jq)**

Hersteller: THQ
Internet: www.thq.de
Termin: Mitte April

TUNING In Sachen Aufrüstung haben sich die WWE-Burschen nicht lumpen lassen.



ZWEIKAMPF Auch auf dem Asphalt geht es hart zur Sache.



VERFOLGUNGSJAGD Kurt Angle gerät in seinem Fahrzeug mächtig unter Beschuss.

NEWS

Demon Hunter

ACTION/ADVENTURE Fantasy made in Germany.

GLASS SPIDERS
Nicht nur bei Resident Evil bekommt man es mit riesigen Spinnen zu tun.

GEHÖRNTE GEFAHR
Die Gegner sind ebenso abwechslungs- wie zahlreich.

Die deutsche Entwicklerschmiede Independent Arts tüftelt derzeit an dem Action-Adventure *Demon Hunter*, das an den Hit *Diablo* erinnert. In der Rolle eines mutigen Abenteurers macht ihr euch auf, um die Welt vor dem großen Unheil zu retten. Dazu metzelt ihr in düsteren Verliesen ekelige Monster und Dämonen, umgeht tückische Fallen und knackt das eine oder andere Rätsel. Zur Belohnung gibt es Artefakte, die im nächsten Dorf gegen wichtige Ausrüstungsgegenstände und Waffen eingetauscht werden können. Drei Charakterklassen stehen zur Verfügung: Krieger, Jäger und Magier. Durch einen Schnack mit Dorfbewohnern kommt ihr der Verschwörung auf die Spur, die eure Heimat ins Unheil zu stürzen droht. Erste Bilder deuten auf ein stimmungsvolles Action-Adventure mit vielen grafischen Details und einer spannenden Story hin. Bleibt zu hoffen, dass sich demnächst ein Publisher für das engagierte GBA-Projekt aus Deutschland findet. **(jq)**

Hersteller: Independent Arts
Internet: www.independent-arts-software.de
Termin: 2003

Super Bust-A-Move Allstars

GESCHICKLICHKEIT Die knifflige Serie geht weiter.

Die *Bust-A-Move*-Serie von Taito bescherte Freunden von Geschicklichkeitsspielen schon viele Stunden Spielspaß. Nun wird die Serie Mitte März fortgesetzt. Der neueste Ableger des Knobelspaßes trägt den Titel *Super Bust-A-Move Allstars*. Insgesamt werden fünf Spielmodi geboten, wobei sich zu bereits bekannten Varianten zwei neue Modi gesellen. Beim Time Attack Modus geht es darum, im Duell mit bis zu drei weiteren Mitspielern die vorgegebenen Puzzles möglichst schnell zu meistern. Beim Bubble Shoot, das an den Oldie *Space Invaders* erinnert, müssen herunterfallende Blasen abgeknallt werden. Im Expert-Modus dürfen nur Blasen derselben Farbe vom Himmel geholt werden. Neben neuen Levelhintergründen warten auch zwei geheime Charaktere auf Freunde von Geschicklichkeitsspielen. **(jq)**

Hersteller: Ubi Soft
Internet: www.ubisoft.de
Termin: 13. März

BUBBLE SHOOT
Bei diesem Spielmodus wurde offensichtlich bei Space Invaders abgekupfert.

INFO KURZ & KNAPP

RALLYE BEENDET: Die Arbeit an dem Rennspiel *Rally Fusion: Race of Champions* für den GameCube wurde eingestellt, das Projekt gecancelt. Da der für dieses Jahr geplante Erscheinungstermin des Spiels in den USA aufgrund von Entwicklungsproblemen nicht gehalten werden konnte, hat man sich zu dieser Entscheidung durchgerungen. Für die PlayStation 2 und die Xbox ist der Titel bereits erhältlich.

STARKES TEAM: Ende November haben die beiden Rollenspiel-Hersteller Square und Enix auf einer Pressekonferenz in Tokio ihre zukünftige Zusammenarbeit angekündigt. Die beiden Hersteller arbeiten ab dem 1. April unter der neu gegründeten Firma Square Enix zusammen. Enix übernimmt Vermögen und Verbindlichkeiten von Square, dessen jetziger Präsident Yoichi Wada das neue Unternehmen leiten wird.

RÜCKRUFAKTION G-925 CRASH PACK: Die Firma Jöllenbeck bittet die Besitzer des G-925 Crash Pack, dieses Zubehörpaket für den Game Boy Color aufgrund von erheblichen konstruktiven, sicherheitstechnischen Mängeln, die eine Gefahr für Leben und Gesundheit der Benutzer und Dritter darstellen können, zurückzugeben. Der Kaufpreis wird in vollem Umfang erstattet.

Rücksendeadresse:
Jöllenbeck GmbH
Stichwort: G-925
Kreuzberg 2
D-27404 Weertzen
Für weitere Fragen ist die technische Hotline von 8-17 Uhr telefonisch unter der Nummer 01805-12 51 33 erreichbar.

Whirl Tour

Trendsport | **Rettet die Band vor dem bösen Doktor.**

Kreischende Girlies, nie enden wollende Weinkrämpfe und schlaflose Nächte. Nicht auszudenken, was passieren würde, wenn Teenie-Bands wie O-Town oder Bro'Sis gekidnappt würden. Das Szenario existiert glücklicherweise bislang nur bei *Whirl Tour*, einem weiteren Trendsportspiel für den GameCube. Nachdem sechs Bandmitglieder nach einem ausverkauften Konzert spurlos verschwinden, schwingt sich der mutige Roadie Wasa (nicht verwandt oder verschwägert mit dem Knäckebrot) auf seinen motorisierten Cityroller, um die Kapelle zu retten. Dabei gurkt der Charakter durch acht Areale, um am Ende auf den üblen Dr. Skeezicks zu treffen. In den vor Autos und Passanten wimmelnden Levels vollführt der Roadie Tricks, um neue Bereiche freizuschalten. Jedes der weitläufigen Areale hat außerdem einige geheime Abschnitte, die es zu erforschen gilt. **(jq)**

Hersteller: Vivendi Universal
Internet: www.universalinteractive.com
Termin: 2003

ANARCHIE **Bei diesem Spiel geht so richtig der Punk ab.**
FLIEGER **Durch fette Tricks werden neue Areale zugänglich.**

F1 2002

RENNSPIEL | **Formel 1 zum Mitnehmen**

Jahreszahlen in Spieletiteln sind nicht immer ein Beleg für Aktualität. So bringt Ubi Soft am 13. Februar 2003 das Rennspiel *F1 2002* auf den Markt. Dementsprechend bezieht sich die offizielle Formel-1-Lizenz auf die Fahrer, Teams, Fahrzeuge und Strecken der Saison 2002. Ihr könnt im Rahmen vier verschiedener Spielmodi mit Fahrern wie Schumi, Juan Pablo Montoya oder Nick Heidfeld auf die Piste gehen, um bei der WM oder einem Duell gegen einen Mitspieler euer fahrerisches Können unter Beweis zu stellen. Das Spiel beinhaltet 17 F1-Strecken, darunter Indianapolis, Monaco und Hockenheim. Beim Setup der Boliden vor dem Rennen sollte man besonders der Wettervorhersage Aufmerksamkeit schenken, um auch für widrige Bedingungen wie Regen oder Nebel optimal gerüstet zu sein. **(jq)**

Hersteller: Ubi Soft
Internet: www.ubisoft.de
Termin: 13. Februar

KALTSCHNÄUZIG **Trotz der gefährlichen Kurve zieht der rote Flitzer innen vorbei. (links)**
GEGENVERKEHR **Bei widrigen Wetterbedingungen kann es schon mal zu Drehern kommen. (rechts)**

Gewinnspiel +++ Gewinnspiel+++Gewinnspiel

NEUES JAHR,

Damit ihr gut ins Jahr 2003 hineinrutscht,
haben wir fette Preise im Wert von sage und
schreibe ca. 12.000 EURO für euch!!!

Nintendo

- 2x Nintendo-Game-Cube-Bundle mit Super Mario Sunshine und Memory Card 59
- 2x Starfox Adventures plus WaveBird-Controller
- 2x Eternal Darkness – Sanity's Requiem
- 2x Mario Party 4
- 3x Metroid Fusion (GBA)
- 5x Super-Mario-Sunshine-T-Shirt

Nintendo®

BIGBEN

- 1x LCD-Games-Screen (GameCube)
- 5x FunkY-Controller (GameCube)
- 3x Soft Touch Pad (GameCube)
- 3x Memory Card 64 MB

bigben interactive

l+++Gewinnspiel+++Gewinnspiel+++Gewinnspiel

NEUES GLÜCK!

SAITEK

- 5x Game-Cube-Pad (Farbe unverbindlich)
- 5x Memory Card 8 MB
- 5x GTZ500 Wheel
- 5x GBA-Travel-Set (Tasche mit Ladesystem + 2 NiMH-Batterie-Packs, Netzadapter, Car-Adapter, Linkkabel GBC/GBA, 8fach-Batterieabdeckung
- 5x GBA Playable Protective Case
- 5x GBA Car Adapter

TDK

- 1x Nintendo GameCube
- 5x Robotech Battlecry
- 5x Shrek Extra Large
- 5x Casper Spirit Dimension
- 5x Dinotopia-The Timestone Pirates (GBA)

Wenn ihr mit zu den glücklichen Gewinnern gehören wollt, müsst ihr nur folgende Frage beantworten:

Wie viele Hits haben wir insgesamt (GC- und GBA-Spiele) in unserer aktuellen Ausgabe (01/03) vergeben?

Um an dem Gewinnspiel teilzunehmen, schreibt uns eine Postkarte mit der Lösungszahl an Computec Media AG, Redaktion N-ZONE, Kennwort: NEUJAHRSGEWINNSPIEL, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth. Teilnahmeschluss ist der 15. Januar 2003. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Computec Media AG, von Acclaim, Activision, BigBen, Brooklyn, Creative Labs, Electronic Arts, Eidos, Infogrames, Kemco, Konami, Logic3, NBG, Nintendo, Rage, Saitek, Take 2, TDK, THQ, Ubi Soft, Virgin Interactive, Vivendi Universal und Wanadoo sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinne können nicht bar ausgezahlt werden. Mit der Teilnahme an diesem Gewinnspiel gebt ihr euer Einverständnis zur Veröffentlichung eures Namens im Gewinnfall.

INFOGRAMES

- 10x Driver2-Bahnen
- 5x Godzilla: Destroy All Monsters Melee
- 5x SEGA Soccer Slam
- 5x Doppel-CD („4Lyn“ und „Neon“ mit dem offiziellen Song zu Sega Soccer Slam)

SPECIAL NEUJAHRSGEWINNSPIEL

EIDOS

15x TimeSplitters-2-T-Shirt

ELECTRONIC ARTS

2x Resident Evil inklusive T-Shirt (ohne Abbildung)
2x FIFA Football 2003 inklusive T-Shirt (ohne Abbildung)
2x Bionicle Mataron Adventures (GBA) inklusive Playmaterial (ohne Abbildung)
2x Harry Potter und die Kammer des Schreckens (GBA) inklusive T-Shirt (ohne Abbildung)

KONAMI

1x Reign-of-Fire-Fan-Paket (Spiel für GameCube und GBA, sowie Uhr, Block und Tischuntersetzer)
1x Software-Paket mit 3 GC-Spielen: Gauntlet Dark Legacy, Spy Hunter, NHL Hitz 2002 (ohne Abbildung)
1x Handheld-Paket mit 10 GBA-Spielen (ohne Abbildung)
1x Paket mit 5 N64-Spielen (ohne Abbildung)

RAGE SOFTWARE

5x Rocky

KEMCO

10x Bücher Batman Dark Tomorrow, orig. engl. Ausgabe

WANADOO

10x Pink Panther Pinkadelic Pursuit (GBA)

VIRGIN INTERACTIVE

3x Top Gun Combat Zones
3x Top-Gun-Combat-Zones-Mütze

ACCLAIM

3x Die Biene Maja – Das große Abenteuer (GBA) jeweils mit einer 35 cm großen Biene-Maja-Puppe von Heunec
3x Aggressive Inline mit Kopfhörer

VIVENDI UNIVERSAL

4x Die Hard – Stirb Langsam: Vendetta inkl. T-Shirt
4x Spyro – Enter the Dragonfly
4x Crash Bandicoot – Der Zorn des Cortex
1x Plüsch-Spyro groß
3x Plüsch-Spyro klein

LOGIC3

1x SoundStation 3
1x Arcade Stick
1x GameBoy Advance Robo Power
4x Extension-Kabel

CREATIVE LABS

3x Creative Inspire 2.1 2400 Console für GameCube

BROOKLYN

1x Booster-9000-Lenkrad
1x Booster-5000-Lenkrad
1x ProPad in Schwarz/Silber
1x ProPad in Clear Blue
1x Junior Pad
2x RGB-Scart-Kabel
1x Memory Card 4 MB in Grau
1x Memory Card 4 MB in Schwarz
2x GameCube/GBA-Link-Kabel
2x Extension-Kabel
5x GBC-Power-Station

THQ

1x Nintendo Game Boy Advance inkl. Star Wars: New Droid Army
2x Scooby-Doo! – Nacht der 100 Schrecken
1x Mystic Heroes
3x Hot Wheels: Velocity X (GBA)
1x Slayers DVD-Box
1x Scooby-Doo!-DVD
1x Scooby-Doo!-VHS
1x Jango-Fett-Helm
2x Jango-Fett-Comic (Teil 1 und 2)
1x Star-Wars-Episode-II-Action-Figur

NBG

1x MadCatz Memory Card 1.019 Blöcke mit Schutzhülle
1x MadCatz Memory Card 118 Blöcke mit Schutzhülle
1x MicroCon Pad für GameCube

TAKE 2

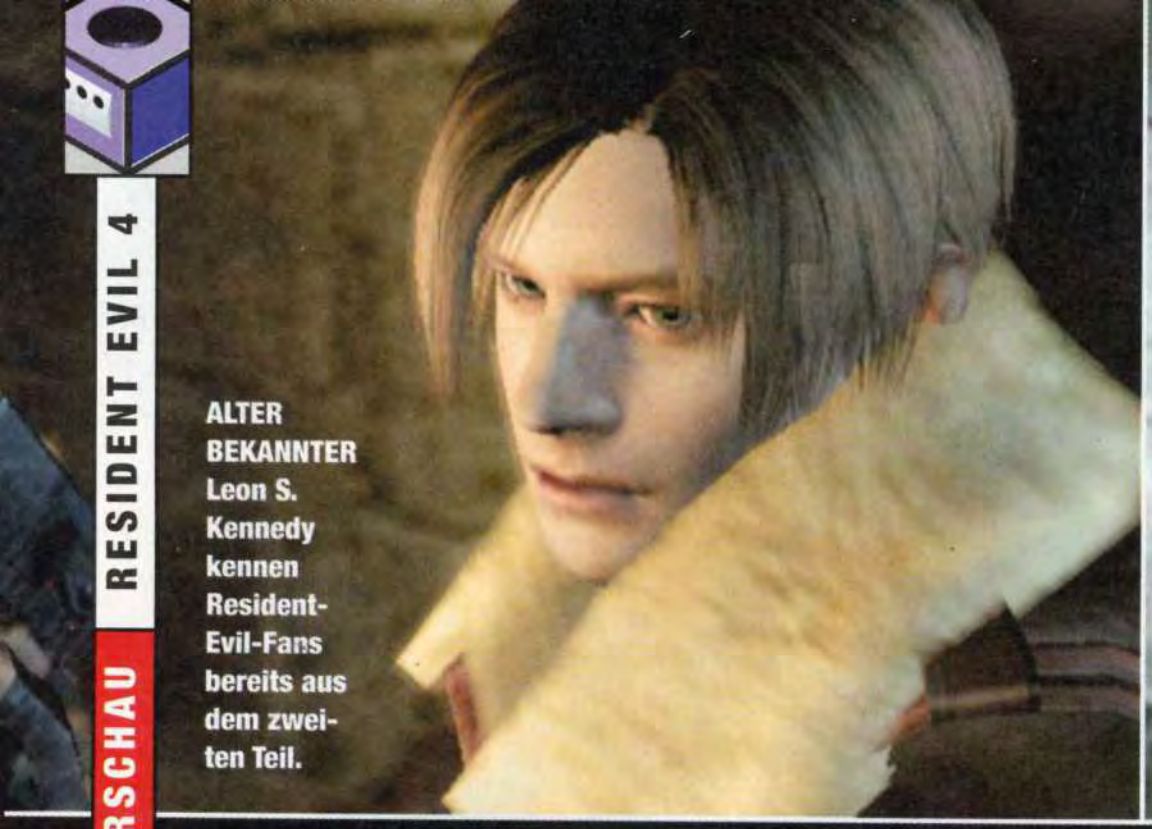
3x Smuggler's Run Warzones
3x Smuggler's-Run-Warzones-T-Shirt
3x Duke Nukem Advance (GBA)

ACTIVISION

5x O_2-Rucksack
5x Kelly Slater's Pro Surfer

UBI SOFT

5x Driven
6x Speed Challenge Jacques Villeneuve's Racing Vision
3x UFC Throwdown

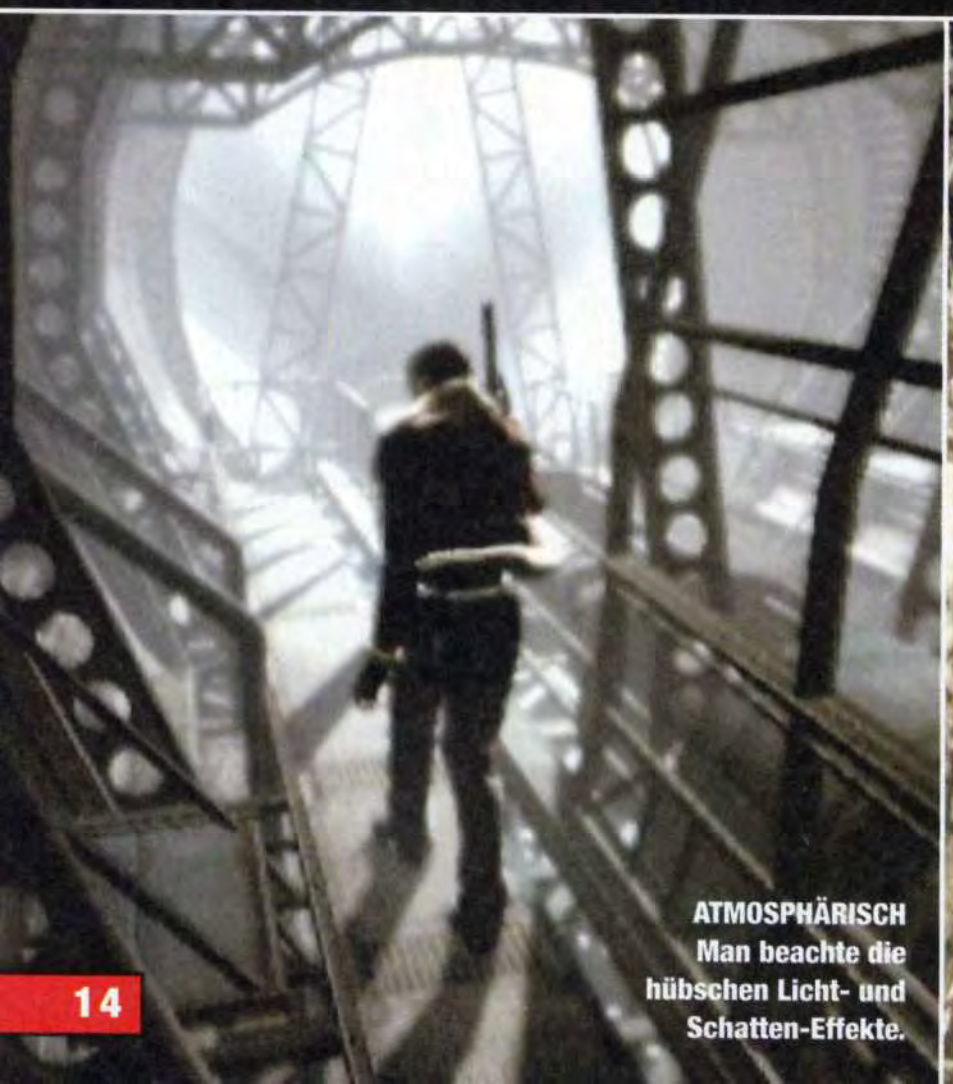


ALTER BEKANNTER Leon S. Kennedy kennen Resident-Evil-Fans bereits aus dem zweiten Teil.

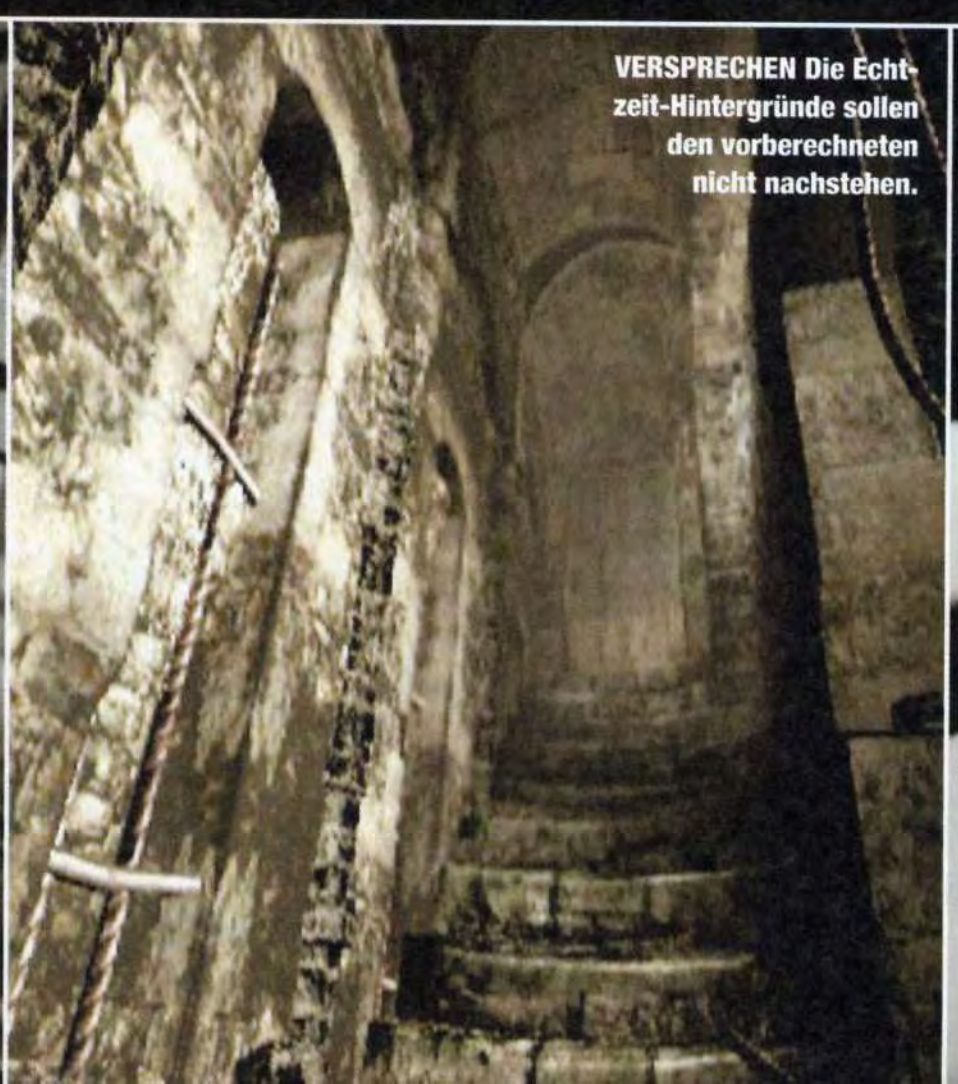
Resident Evil 4

In der neuesten Auflage von Capcoms **Survival-Horror** gruselt ihr euch durch in Echtzeit berechnete Hintergründe.

Noch während europäische GameCube-Besitzer durch das *Resident Evil*-Remake in Angst und Schrecken versetzt werden und sich viele Spieler bereits auf *Resident Evil Zero* freuen, gibt Capcom erste Details zu *Resident Evil 4* (oder auch *Biohazard 4*, wie der japanische Titel lautet) bekannt. Die Handlung soll dabei im Herzen der Umbrella Corporation stattfinden, also in der dubiosen Firma, die für den T-Virus und die gefährlichen Mutationen in den bisherigen Teilen verantwortlich ist. Als Hauptcharakter wird Leon S. Kennedy zurückkehren, der schon im indizierten zweiten Teil den Kampf mit den Zombies aufnahm. Die Geschichte klingt bereits sehr interessant und man darf auf weitere pikante Details zu den Geschäften der Umbrella Corporation gespannt sein. Genauso spannend ist, dass Capcom – wie zuvor *bei Resident Evil Code: Veronica* – auf vorberechnete Hintergründe verzichtet und auf Echtzeit-3D-Grafik setzt. Glaubt man Director Hiroshi Shibata, soll die Qualität den optisch opulenten Hintergründen des *Resident Evil*-Remakes sowie von *Resident Evil Zero* in nichts nachstehen. Eine ziemlich wagemutige Aussage, die jedoch durch die ersten gezeigten Bilder unterstützt wird. Sicher ist: Man darf sich auf spektakuläre Kamerafahrten wie in *Resident Evil Code: Veronica* oder *Eternal Darkness* freuen. Wenn Capcom neben der Renovierung der Grafik auch einige Gameplay-Krankheiten der *Resident Evil*-Serie, beispielsweise die umständliche Steuerung, behebt, dann steht uns ein Mega-Hit ins Haus. Ein erster gezeigter Trailer macht bereits Lust auf mehr.



ATMOSPHÄRISCH Man beachte die hübschen Licht- und Schatten-Effekte.



VERSPRECHEN Die Echtzeit-Hintergründe sollen den vorberechneten nicht nachstehen.

GEHEIMNIS Ob diese Brücke zum Umbrella-Konzern gehört?

GRANDIOS Die neuen Echtzeit-Hintergründe sehen absolut atemberaubend aus.

Leider lässt der von Capcom angegebene Veröffentlichungstermin „200x" vermuten, dass *Resident Evil 4* noch eine Weile auf sich warten lässt. Sobald es weitere Informationen gibt, erfahrt ihr sie selbstverständlich bei uns.

FABIAN SLUGA

VORSCHAU

RESIDENT EVIL 4

Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Speichern:	Memory Card
Umfang:	Nicht bekannt
Sprache:	Nicht bekannt

Internet: **www.capcom.co.jp/gamecube**

Hersteller	Termin
Capcom	**Nicht bekannt**

EINSCHÄTZUNG

SUPER

„Eine spannende Geschichte und eine **vielseitige Grafik-Engine** – RE 4 könnte der beste Teil der Serie werden."

INFO **CAPCOM UNTERSTÜTZT VERSTÄRKT GAMECUBE**

Die glorreichen Fünf

Auf einer Presse-Konferenz in Japan kündigte Capcom die verstärkte Unterstützung für den GameCube an. Neben *Resident Evil 4* wird der japanische Spiele-Entwickler vier weitere Exklusiv-Titel für Nintendos Flaggschiff-Konsole veröffentlichen, darunter einen von *Resident Evil*-Erfinder Shinji Mikami persönlich. Als General Manager von Capcoms Production Studio 4, welches für die vorgestellten Spiele verantwortlich zeichnet, wird Shinji Mikami darüber hinaus die Qualität aller fünf Titel überwachen.

PRODUCT NUMBER 03 (P.N.03)

Das neueste Spiel des *Resident Evil*-Schöpfers Shinji Mikami rückt die Elite-Kämpferin Vanessa Z. Schneider ins Rampenlicht. Die freiberufliche Söldnerin muss um ihr Überleben fürchten, als ein schwer bewaffneter Computer plötzlich verrückt spielt und einen fernen Planeten in ein Schlachtfeld verwandelt. Vanessas Eltern sind dem Computer bereits zum Opfer gefallen. Gemessen an den ersten bewegten Bildern bietet Shinji Mikamis Action-Titel eine atemberaubende Grafik und könnte einer der heißesten Titel des kommenden Jahres werden.

DEAD PHOENIX

Mit *Dead Phoenix* tischt uns Capcom einen weiteren Action-Titel auf. Der Spieler wird dabei in eine lebendige, fantastische Welt versetzt. Phoenix, ein Kämpfer aus dem Flügel-Clan, muss es mit Angst einflößenden Monstern und den abgedrehtesten Kreaturen aufnehmen. Ähnlich wie *Panzer Dragoon* oder *Lylat Wars* spielt *Dead Phoenix* in luftiger Höhe. Der Spieler übernimmt die Kontrolle über einen Drachen und kann die Gegner mittels eines Fadenkreuzes ins Visier nehmen. Hiroki Kato arbeitete zuvor an diversen *Resident Evil*-Spielen und leitete die Produktion von *Resident Evil Code: Veronica*.

Director: Shinji Mikami **Veröffentlichung:** Frühjahr 2003 (Japan)

MÄCHTIG Die Hauptwaffe von Vanessa ist ihre Laserkanone. Die ersten Bilder sehen klasse aus.

Director: Hiroki Kato **Veröffentlichung:** Sommer 2003 (Japan)

GROSS Die Welt im Spiel soll riesig sein und euch in einen Kampf gegen die Monster führen.

KILLER 7

Killer 7 handelt von der Rivalität zwischen Harman Smith, einem mysteriösen Auftragskiller, der an den Rollstuhl gefesselt ist, und Kun Lan, dem Boss einer mafiaähnlichen Organisation, welche Amerika tyrannisiert. Harman Smith kann sich in sieben Personen verwandeln, welche über unterschiedliche Stärken und Spezialangriffe verfügen. In vier miteinander verstrickten Welten treffen die beiden immer wieder aufeinander, wobei bei jedem Treffen ein Teil ihrer dunklen Vergangenheit ans Licht kommt. *Killer 7* bietet neben der spannenden Geschichte einen atemberaubenden Cel-Shading-Look. Das Spiel ist mit Sicherheit nichts für zartbesaitete Gemüter – *Killer 7* spricht aufgrund des hohen Gewaltpotenzials bewusst ältere Spieler an. Vielversprechend!

VIEWTIFUL JOE

Unter der Regie von Hideki Kamiya, der bereits die Produktionen des indizierten zweiten *Resident Evil*-Teils und von *Devil May Cry* (PlayStation 2) leitete, entsteht ein vielversprechendes 2D-Action-Spiel. Dabei ist der Name „Viewtiful" (zusammengesetzt aus „view" und „beautiful") Programm: So wird der Spieler in der angeblich wunderschönen („beautiful") Cel-Shading-Optik in der Lage sein, die Gegner mittels eines Slow-Befehls über den ganzen Bildschirm und darüber hinaus zu befördern oder die Ansicht („view") zu verändern und in das Geschehen zu zoomen. Der Protagonist des Spiels ist ein Superheld, der sich durch die gegnerischen Reihen kämpft. Was wir uns genau darunter vorstellen können, wissen wir im Frühjahr des kommenden Jahres.

Director: Gouichi Suda **Veröffentlichung:** Winter 2003 (Japan)

MACHTGEIL Bösewicht Kun Lan möchte am liebsten die Weltherrschaft an sich reißen.

Director: Hideki Kamiya **Veröffentlichung:** Frühjahr 2003 (Japan)

SCHRÄG Als Superheld bekämpft ihr die Feinde vor abgedrehten und bunten Comic-Kulissen.

HEILIGENSCHEIN Ist der Sprung gewaltig genug, kann man die fantastische Aussicht genießen.

TRICKMEISTER Zu einem guten Snowboardspiel gehören auch jede Menge Tricks.

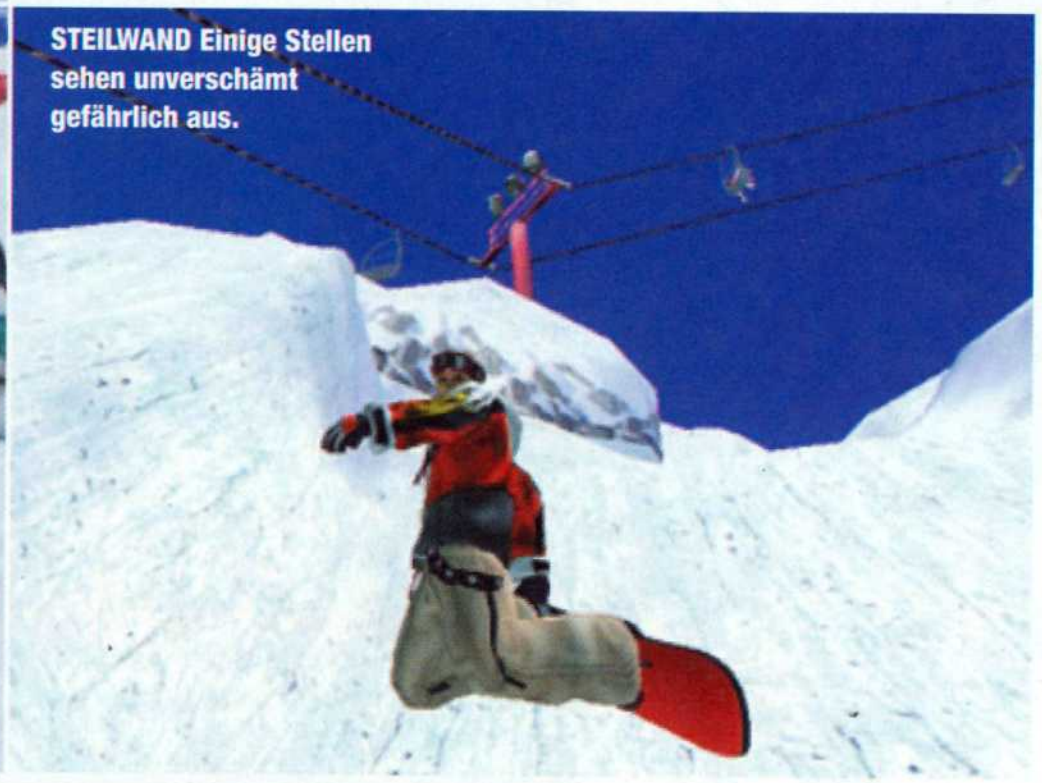
KLAR WIE KLOSSBRÜHE In manchen Abschnitten ist die Sicht doch sehr eingeschränkt.

1080° Avalanche

Die Pistenrowdys sind wieder unterwegs. Der Vorgänger wirbelte schon eine Menge Schnee auf, aber der Nachfolger löst eine riesige Lawine aus.

Nachdem bei Left Field die Arbeit an dem N64-Nachfolger eingestellt wurde, machen sich nun die Entwickle NST daran, das hoffnungsvolle Werk zu vollenden. Dass sie ihr Handwerk beherrschen, haben die in Seattle ansässigen Entwickler bereits mit *Wave Race: Blue Storm* unter Beweis gestellt. Das ist auch gut so, denn der Vorgänger hat die Messlatte für dieses Genre Ende 1998 ziemlich hoch angesetzt. Die Erwartungen seitens der Spieler sind schließlich auch gewachsen und die Konkurrenz auf PlayStation 2 und Xbox ist mit guten Titeln wie zum Beispiel *Shaun Palmer's Pro Snowboarding* oder *Transworld Snowboarding* ebenfalls stärker vertreten als damals. Auch dieses Mal hat man wieder die Möglichkeit, in diversen Modi sein Geschick als Extremsportler unter Beweis zu stellen. So kann man sich zum Beispiel im Renn-, Trick- oder Trainingsmodus auf den großen und weitläufigen Pisten austoben. Ein Vierspielermodus wird ebenfalls integriert. Die Areale bieten eine große Facette an unterschiedlichen Umgebungen. Eure rasante Fahrt führt euch durch dicht bewaldete Tiefschneepassagen oder auch

PISTENROWDY Wie im richtigen Leben stehen euch unbeholfene Skifahrer oft im Weg.



STEILWAND Einige Stellen sehen unverschämt gefährlich aus.

SLALOM Es bedarf viel Geschick, alle Fähnchen zu erwischen.

BAUFÄLLIG Einstürzende Brücken sorgen für einen nicht zu verachtenden Adrenalinkick.

KING OF THE HILL In Duellen bekommt ihr die Möglichkeit, den Besten zu ermitteln.

FLATTERMANN Eine missglückte Landung kann mit etwas Geschick noch gerettet werden.

durch eingeschneite Dörfer. Klaustrophobische Stimmung macht sich breit, wenn man mit hoher Geschwindigkeit durch eine mehr als enge Eishöhle schießt. Aber nicht nur die Pisten können beeindrucken, sondern auch die integrierten Details wie umherspringende Rehe. Für einen besonderen Kick sorgen unter anderem auch die vielen unerwarteten Events in den Levels. Überquert ihr zum Beispiel eine Brücke, kann diese unter eurem Board zusammenbrechen. Ab und an überrascht euch auch eine plötzlich heranrollende Lawine, vor der ihr voller Panik zu fliehen versucht.

TRICKREICHES SCHNEEGESTÖBER

Ein wünschenswertes Ziel ist nicht nur, heil am Fuß des Berges anzukommen, sondern auch viele und vor allem stilvolle Tricks zu machen. Hierzu habt ihr die Möglichkeit, Spins, Grinds und Grabs in allen Variationen zu vollführen. Wie beim Vorgänger ist es aber wichtig, im richtigen Moment den Knopf für das korrekte Landen zu betätigen. Tut man das nicht bzw. stößt man mit einem Hindernis zusammen, kommt der Fahrer aus dem Gleichgewicht und beginnt mit den Armen zu rudern. In dieser Situation erscheint ein kleiner Kreis und man muss versuchen, durch bestimmte Bewegungen des Analogsticks das Gleichgewicht wiederzuerlangen. Schafft man dies nicht, frisst man Schnee – und zwar reichlich. Außerdem haftet sich das weiße Zeug an die Kleidung des Fahrers und bröckelt im Laufe der weiteren Fahrt wieder ab. Wie zu sehen ist, kommt auf jeden Fall ein spaßiges Snowboardspiel auf uns zu, das in wenigen Bereichen noch kleiner Verbesserungen bedarf. Nichtsdestotrotz können sich alle Snowboard-Fans diesen Titel vormerken.

UDO CRNJAK

VORSCHAU
1080° AVALANCHE

Genre:	Trendsport
Spieler:	1-4
Speichern:	Memory Card
Umfang:	Nicht bekannt
Sprache:	Nicht bekannt

Internet: **www.nintendo.com**

Hersteller	Termin
Nintendo	2003

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Die bisherigen Elemente können schon überzeugen. **Shaun Palmer und Co.** müssen sich warm anziehen."

INFO ES WAR EINMAL..

1080° Snowboarding ließ Ende 1998 die Snowboardherzen höher schlagen.

Für damalige Verhältnisse sah das Spiel verdammt gut aus. Die insgesamt sechs Strecken wurden mit viel Liebe zum Detail gestaltet und strotzten vor grafischen Spielereien wie die Möglichkeit im Tiefschnee zu versinken, oder spiegelnde Eisoberflächen. Das Design der Fahrer war ebenfalls sehr stilvoll. Kein Wunder, denn für die Kleidung zeigte sich kein anderer als Tommy Hilfiger verantwortlich. Die Firma Lamar übernahm auf der anderen Seite die Entwürfe der Snowboards.

STYLISCH Die Bretter unterscheiden sich in mehreren Kategorien.

VERWINKELT Besonders fordernde Stellen, wie diese enge Schikane, gab es ebenfalls zu meistern.

Tom Clancy's Ghost Recon

Übernehmt das Kommando über „The Ghosts", eine mit der neuesten Waffentechnologie ausgerüstete **Elite-Militäreinheit.**

Mehr als zwanzig schweißtreibende Missionen erwarten euch in *Tom Clancy's Ghost Recon*. Werdet Teil dieser militärischen Spezialeinheit und macht es euch zur Aufgabe, verdeckte Operationen unter der Schirmherrschaft der UN durchzuführen. Eure Einheit müsst ihr verantwortungsvoll durch die verschiedensten Szenarien dirigieren. Sichert Kriegsgebiete, führt waghalsige Sprengeinsätze durch, unterstützt UN-Soldaten in Krisengebieten und rettet eure Kameraden vor unzähligen lebensbedrohlichen Situationen. Wo auch immer militärische Konflikte auftreten, sind „The Ghosts" vor Ort. Euch erwartet ein realistisches Kampfgeschehen, das euch ohne strategisches Vorgehen schnell den Kopf kosten kann. Um dem Tod nicht ins Auge sehen zu müssen, solltet ihr euch rasch, lautlos und möglichst unsichtbar bewegen. Stupides Rumballern ist hierbei völlig fehl am Platz und wird euch höchstens einen weniger ehrenvollen Abtritt bescheren. Eure Kameraden besitzen verschiedene spezifische Fähigkeiten, die es durch geschickten taktischen Wechsel zwischen den einzelnen Teammitgliedern einzusetzen gilt. Somit müsst ihr schnellstmöglich abwägen, ob ihr beispielsweise euren MG- oder vielleicht eher euren Sniper-Spezialisten an die Front schickt. Bei der uns zur Verfügung gestellten Vorschau-Version konnte uns die technische Umsetzung aufgrund eines gelegentlich auftretenden Ruckelns nicht so ganz überzeugen. Allerdings kann sich hierbei bis zum endgültigen Release ja noch einiges ändern. GC-Besitzer, die auf actionlastige Taktik-Shooter stehen, können sich aber nichtsdestotrotz auf den 13. Februar 2003 freuen.

KERSTIN SPRINGER

VORSCHAU

GHOST RECON

Genre:	Ego-Shooter
Spieler:	1-2
Speichern:	Memory Card
Umfang:	20+ Missionen
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.ubisoft.de**

Hersteller	Termin
Ubi Soft	**13. Februar**

EINSCHÄTZUNG

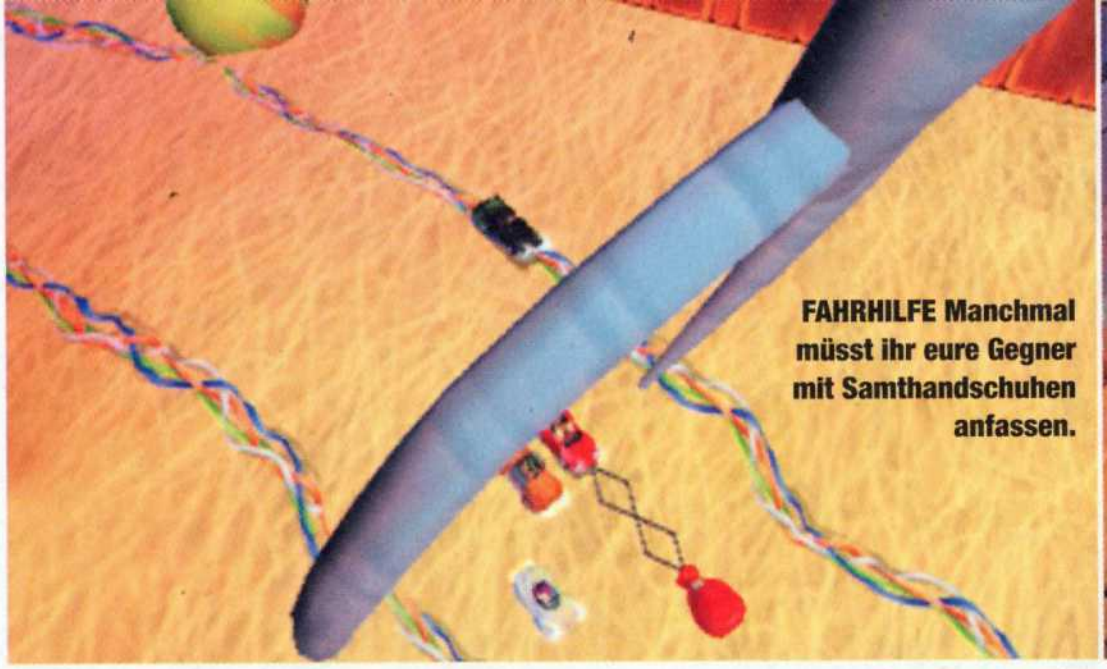
GUT

„Wirklich spannender und realitätsnaher **3D-Taktik-Shooter** mit noch leichten Grafik-Defiziten"

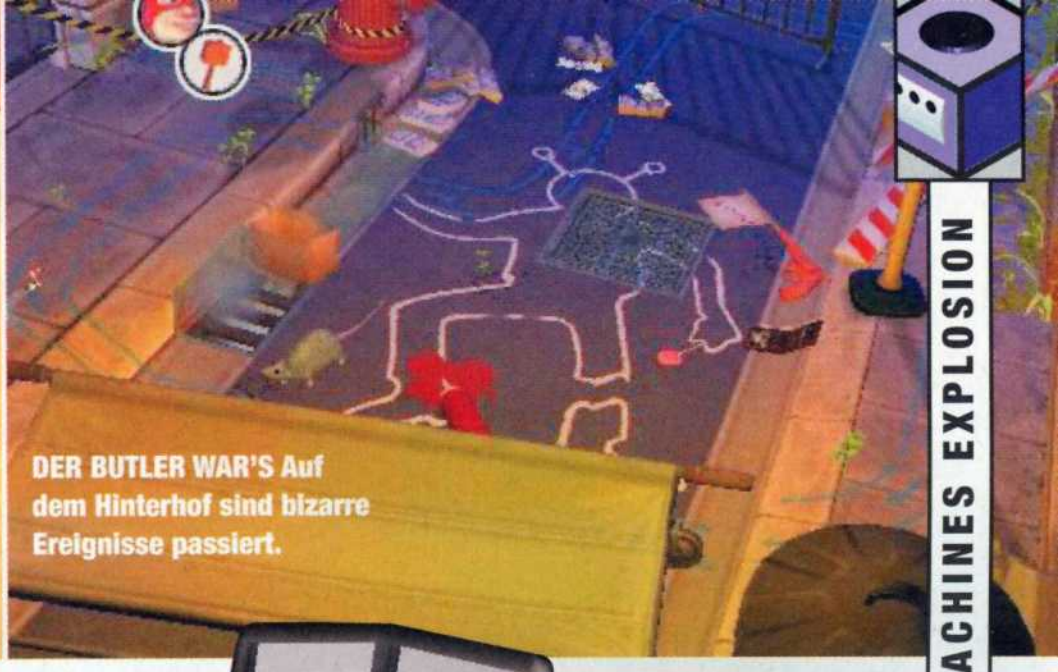
RÜCKENDECKUNG erhaltet ihr immer von euren Teammitgliedern.

LEICHE Genau zielen, Schuss und dann ist auch der Zweite erledigt.

PLATTSCHUSS Ihr solltet sofort abdrücken, um den Feind mitten ins Herz zu treffen.

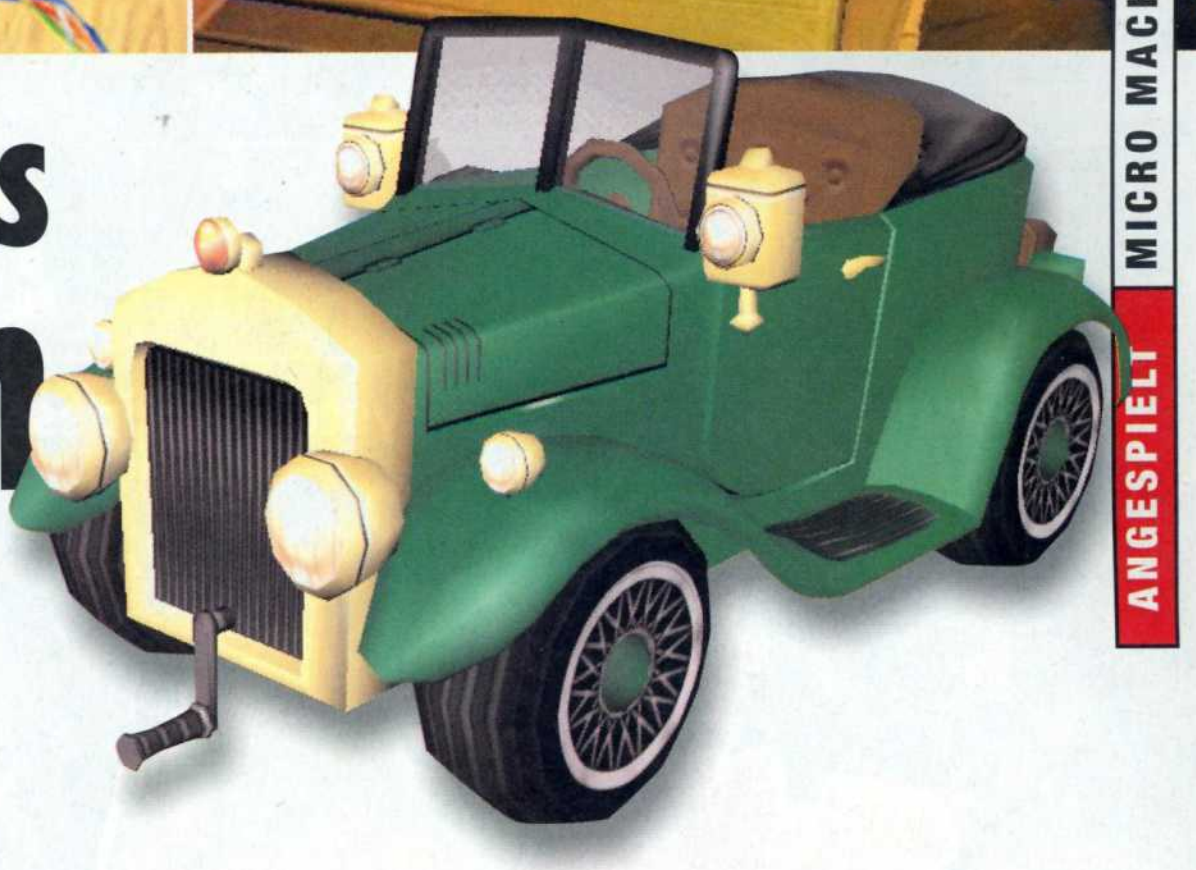


FAHRHILFE Manchmal müsst ihr eure Gegner mit Samthandschuhen anfassen.



DER BUTLER WAR'S Auf dem Hinterhof sind bizarre Ereignisse passiert.

Micro Machines Explosion



Klein, aber oho! Mit winzigen Autos Gemeinheiten auszuteilen steht hier an der Tagesordnung.

Codemasters hat schon zu alten Konsolenzeiten mit *Micro Machines* für einen der lustigsten Mehrspieler-Titel gesorgt. Doch dieses Mal zeichnet Infogrames für die Fortsetzung auf dem GameCube verantwortlich. Wie damals schon nehmt ihr in einem kleinen Fahrzeug Platz und versucht, die Kontrahenten abzuhängen und mit einigen Spezialgegenständen zu bearbeiten, um sie so aus dem Bildschirm verschwinden zu lassen. Dazu bekommt man in verschiedenen Spielmodi die Gelegenheit. In der Meisterschaft versucht man, den ersten Platz zu ergattern, oder geht im Micro-Machines-Modus auf Punktejagd. Als Fortbewegungsmittel stehen Autos, Boote, Motorräder oder auch Rennwagen zur Verfügung. Jeder der abgefahrenen Charaktere kann dabei auf mehrere Vehikel zurückgreifen. Nachdem man die Qual der Wahl überstanden hat, kann es auf einer der mehr als 20 Strecken auch schon losgehen.

LASST DIE SPIELE BEGINNEN

Das Hauptaugenmerk ist dabei eindeutig auf den Vierspielermodus gerichtet. Wie schon die alten Versionen des Titels kann auch die moderne Neuauflage durchweg begeistern. Man versucht ständig, seinen Gegnern eins auszuwischen und sich dann über den Erfolg königlich zu amüsieren. In puncto fantasievolle Gestaltung stehen die Kurse den alten Strecken in nichts nach. Auf einem Hinterhof zum Beispiel rast man an Ratten vorbei, weicht offenen Kanaldeckeln aus oder fährt über einen Tatort, bei dem ein Außerirdischer sein Leben verloren hat. Teiche und Ruinen können in einem abgefahrenen Dschungellevel bewundert werden. Besonders witzig ist die Dachbodenstrecke. Hier kann man durch ein Loch im Boden dem Hausherrn beim Baden zusehen. An diesen Beispielen erkennt man sehen, dass die einzelnen Kurse mit sehr vielen Details gespickt sind, auch wenn man während des Rennens nur selten ein Auge dafür hat. Für etwas Ärger sorgt die mäßige Musikuntermalung. Ansonsten dürft ihr euch auf eine vorzügliche Rückkehr der Miniflitzer freuen.

UDO CRNJAK

VORSCHAU

MICRO MACHINES

Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-4
Speichern:	Memory Card
Umfang:	24 Strecken
Sprache:	Deutsch

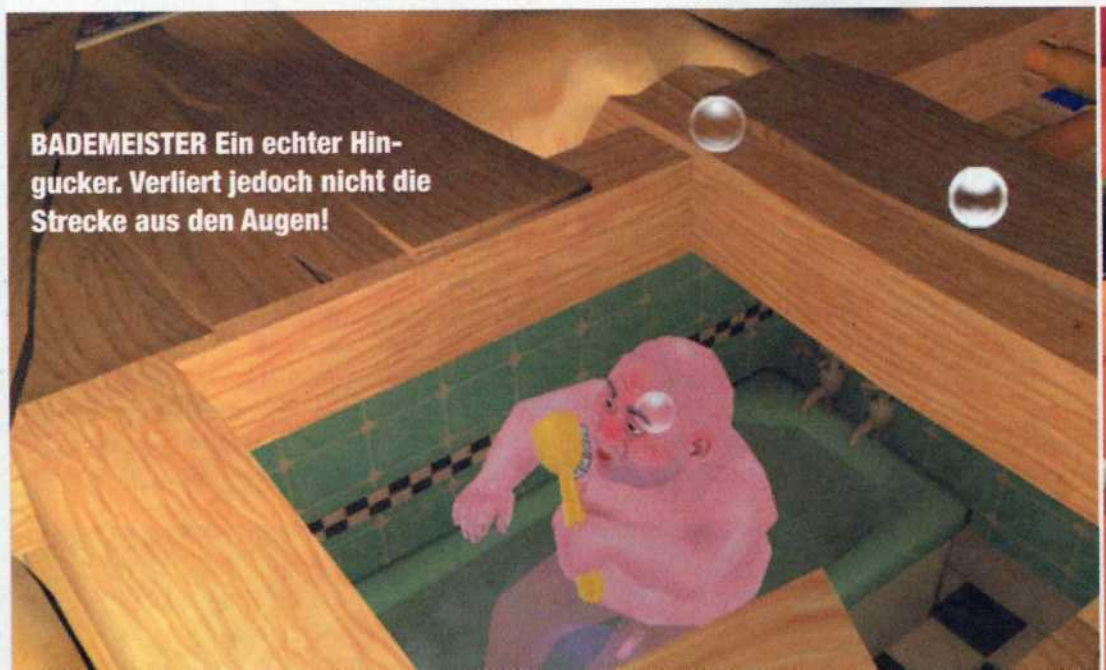
Internet: **www.infogrames.de**

Hersteller	Termin
Infogrames	**16. Januar**

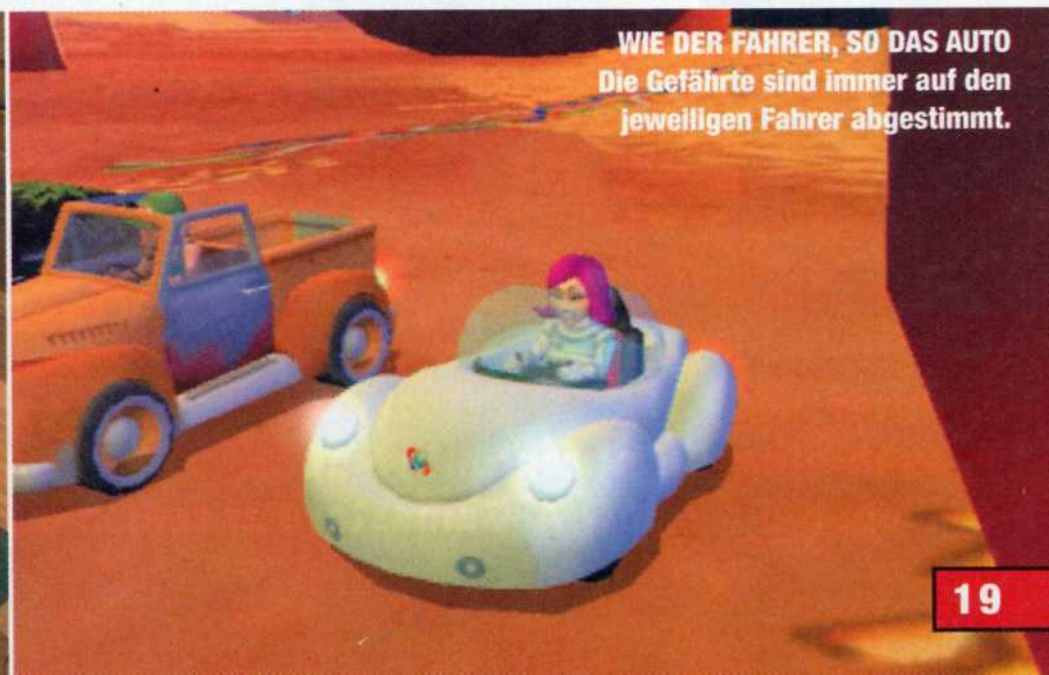
EINSCHÄTZUNG

GUT

„Die Micro Machines sind wieder da und rocken wie in alten Zeiten. **Ein gigantisches Vergnügen!**"



BADEMEISTER Ein echter Hingucker. Verliert jedoch nicht die Strecke aus den Augen!



WIE DER FAHRER, SO DAS AUTO Die Gefährte sind immer auf den jeweiligen Fahrer abgestimmt.

ÜBER 100 SPIELE IM ÜBERBLICK

SPIELE LEXIKON

Auf einen Blick: Die besten Spiele, die aktuellen Termine und die wichtigsten Projekte für den **GameCube** und den **Game Boy Advance**

GAMECUBE
BEREITS ERHÄLTLICH!

Auf den kommenden Seiten erhaltet ihr einen Überblick über bereits erhältliche Spiele für den GameCube. Wir haben die Spiele dabei nach Genres geordnet.

Titel	Hersteller	Wertung
ACTION		
Batman Vengeance	Ubi Soft	81%
Disneys Tarzan Freeride	Ubi Soft	73%
Gauntlet Dark Legacy	Midway	61%
Mario Party 4	Nintendo	74%
Mystic Heroes	THQ	63%
Spider-Man: The Movie	Activision	83%
Star Wars: Rogue Squadron II	LucasArts	90%
Star Wars : The Clone Wars	Electronic Arts	79%
Taz Wanted	Infogrames	68%
Top Gun: Combat Zones	Virgin Interactive	76%
Universal Studios Theme Park	Kemco	71%
Aktuelle Empfehlung:		
Star Wars: Rogue Squadron II	LucasArts	90%
FUSSBALL		
FIFA Fußball WM 2002	Electronic Arts	82%
FIFA 2003	Electronic Arts	84%
ISS 2	Konami	72%
RedCard	Midway	69%
Sega Soccer Slam	Infogrames	82%
Virtua Striker 3	Sega	67%
Aktuelle Empfehlung:		
FIFA 2003	Electronic Arts	84%
RENNSPIELE		
18 Wheeler American Pro Trucker	Acclaim	72%
Burnout	Acclaim	85%
Cel Damage	Electronic Arts	65%
Crazy Taxi	Acclaim	85%
Driven	Ubi Soft	69%
Extreme-G3	Acclaim	81%
F1 2002	Electronic Arts	77%
Freekstyle	Electronic Arts	85%
Jeremy McGrath Supercross World	Acclaim	40%
MX Superfly	THQ	80%
Need for Speed: Hot Pursuit 2	Electronic Arts	75%
Pro Rally 2002	Ubi Soft	76%
Smuggler's Run: Warzones	Take 2	82%
Speed Challenge	Ubi Soft	68%
Spy Hunter	Midway	69%
The Simpsons Road Rage	Electronic Arts	70%
Wave Race: Blue Storm	Nintendo	87%
Aktuelle Empfehlung:		
Wave Race: Blue Storm	Nintendo	87%

GAMECUBE
IN DER ENTWICKLUNG

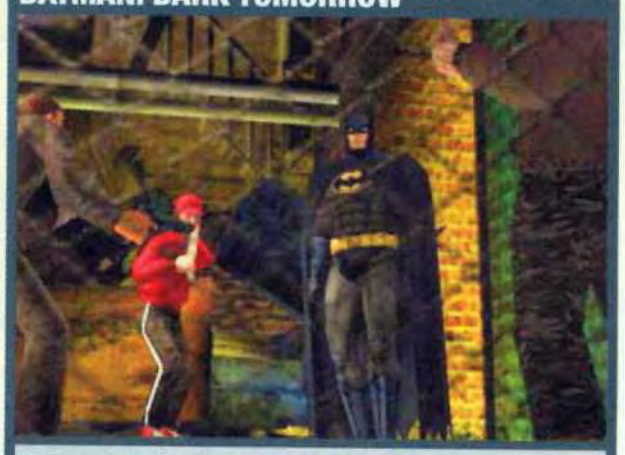
Ihr wollt brandneue Bilder und Infos zu den wichtigsten GameCube-Projekten? Auf den folgenden Seiten bieten wir euch eine Übersicht.

1080° WHITE STORM

Udo hat sich in dieser Ausgabe aufs Snowboard geschwungen und berichtet von der Piste.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	2003
Genre:	**Trendsport**

BATMAN: DARK TOMORROW



Die Fans des Helden müssen sich leider weiterhin in Geduld üben.

Hersteller:	Kemco
Termin:	März
Genre:	**Action-Adventure**

BLACK & BRUISED

Immer mitten auf die Zwölf! Der Titel hat Ähnlichkeit mit dem legendären *Super Punch Out.*

Hersteller:	Vivendi Universal
Termin:	2003
Genre:	**Boxen**

BLOODRAYNE

Wir sind schon jetzt gespannt, wie die deutsche Version des blutigen Action-Adventures aussehen wird.

Hersteller:	Vivendi Universal
Termin:	2003
Genre:	**Action-Adventure**

BMX XXX

Perfektes Timing! Im kalten Januar könnt ihr euch an den heißen Strip-Shows im Spiel erwärmen.

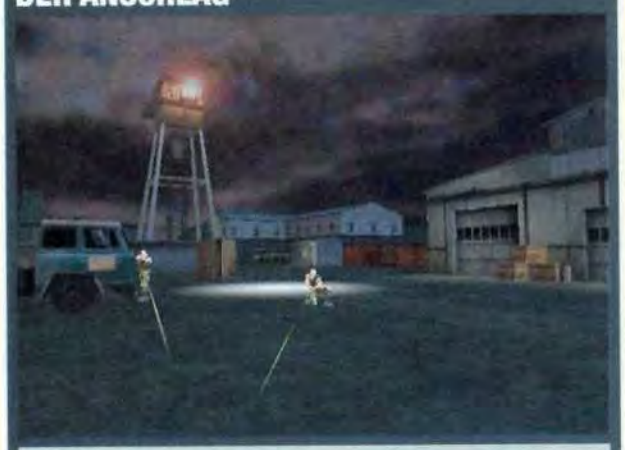
Hersteller:	Acclaim
Termin:	Januar
Genre:	**Trendsport**

DEFENDER

Witzig: Auch in der Neuauflage klammern sich die aufgenommenen Passagiere an die Tragflächen.

Hersteller:	Midway
Termin:	März
Genre:	**Action**

DER ANSCHLAG



Unglaublich, aber wahr! Der Titel hat sich nochmals auf Mitte Januar verschoben.

Hersteller:	Ubi Soft
Termin:	16. Januar
Genre:	**Action**

DER HERR DER RINGE: DIE ZWEI TÜRME

Mal sehen, wie weit dieses Spiel bei den Most-Wanted-Charts nach oben klettert.

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	2003
Genre:	**Action**

FINAL FANTASY: CRYSTAL CHRONICLES

Ein echter Kaufgrund für den GameCube! Leider gibt's noch keinen Europa-Termin.

Hersteller:	Square
Termin:	Nicht bekannt
Genre:	**Rollenspiel**

GLADIUS

Wer schon immer mal ein eigenes Gladiatoren-Team trainieren wollte, sollte sich diesen Titel vormerken.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	2003
Genre:	**Action**

HAVEN: CALL OF THE KING

Das Spiel präsentiert sich als cooler Mix aus Action-Adventure und Action.

Hersteller:	Midway
Termin:	März
Genre:	**Action**

HITMAN 2: SILENT ASSASSIN

Als knallharter Killer sind moralische Bedenken bei der täglichen Arbeit fehl am Platz.

Hersteller:	Eidos
Termin:	2003
Genre:	**Action-Adevnture**

JAMES BOND 007 NIGHTFIRE

Mal sehen, ob James Bond auch in seinem neuesten Abenteuer brillieren kann.

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	Erhältlich
Genre:	**Action**

JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST

Uns' Udo ist kurzerhand zum Jedi-Ritter mutiert und hat für euch das Lichtschwert geschwungen.

Hersteller:	Activision
Termin:	Erhältlich
Genre:	**Action**

Titel	Hersteller	Wertung
EGO-SHOOTER		
Die Hard Vendetta	Vivendi Universal	86%
James Bond 007: Nightfire	Electronic Arts	85%
Jedi Knight II: Jedi Outcast	Activision	83%
TimeSplitters 2	Eidos	88%
Turok Evolution	Acclaim	79%
Aktuelle Empfehlung:		
TimeSplitters 2	Eidos	88%
BEAT 'EM UP		
Bloody Roar: Primal Fury	Activision	82%
Capcom vs. SNK 2 EO	Electronic Arts	64%
Godzilla: Destroy all Monsters Melee	Infogrames	71%
Super Smash Bros. Melee	Nintendo	85%
UFChampionship Throwdown	Ubi Soft	67%
Aktuelle Empfehlung:		
Super Smash Bros. Melee	Nintendo	85%
ACTION-ADVENTURE		
Eternal Darkness	Nintendo	90%
Luigi's Mansion	Nintendo	87%
Resident Evil	Electronic Arts	88%
Scooby-Doo! Nacht der 100 Schrecken	THQ	65%
Spyro: Enter the Dragonfly	Vivendi Universal	68%
Starfox Adventures	Nintendo	91%
Super Mario Sunshine	Nintendo	91%
The Scorpion King	Vivendi Universal	53%
Aktuelle Empfehlung:		
Starfox Adventures	Nintendo	91%
ADVENTURE		
Largo Winch	Ubi Soft	69%
Aktuelle Empfehlung:		
Largo Winch	Ubi Soft	69%
ROLLENSPIELE		
Lost Kingdoms	Activision	85%
Aktuelle Empfehlung:		
Lost Kingdoms	Activision	85%
STRATEGIE		
Doshin the Giant	Nintendo	80%
Pikmin	Nintendo	88%
Aktuelle Empfehlung:		
Pikmin	Nintendo	88%
AMERICAN SPORTS		
Madden NFL 2003	Electronic Arts	88%
NBA Courtside 2002	Nintendo	82%
NHL 2003	Electronic Arts	85%
NHL Hitz 2002	Midway	81%
NHL Hitz 2003	Midway	82%
Aktuelle Empfehlung:		
Madden NFL 2003	Electronic Arts	88%
TRENDSPORT		
Aggressive Inline	Acclaim	89%
Big Air Freestyle	Infogrames	53%
Dark Summit	THQ	83%
Dave Mirra Freestyle BMX 2	Acclaim	78%
Kelly Slater's Pro Surfer	Activision	78%
SSX Tricky	Electronic Arts	84%
Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	88%
Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	92%
Aktuelle Empfehlung:		
Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	92%
SPORT (SONSTIGES)		
Ace Golf	Eidos	78%
Beach Spikers	Infogrames	85%
ESPN Int. Winter Sports	Konami	74%
Pro Tennis WTA Tour	Konami	55%
Rocky	Rage	84%
Aktuelle Empfehlung:		
Beach Spikers	Infogrames	85%
JUMP & RUN		
Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex	Vivendi Universal	83%
Sonic Adventure 2 Battle	Sega	81%
Disney's Donald Duck Quack Attack	Ubi Soft	70%
Aktuelle Empfehlung:		
Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex	Vivendi Universal	83%
GESCHICKLICHKEIT		
Bomberman Generation	Vivendi Universal	74%
Disney's Magical Mirror	Nintendo	70%
Eggo Mania	Kemco	80%
Super Monkey Ball	Sega	81%
Tetris Worlds	THQ	60%
Worms Blast	Ubi Soft	64%
ZooCube	Acclaim	66%
Aktuelle Empfehlung:		
Super Monkey Ball	Sega	81%
WRESTLING		
Legends of Wrestling	Acclaim	56%
WWE Wrestlemania X8	THQ	73%
Aktuelle Empfehlung:		
WWE Wrestlemania X8	THQ	73%

GAMECUBE
WAS KOMMT WANN?

An dieser Stelle informieren wir euch über die in den nächsten Monaten anstehenden GC-Veröffentlichungen für Europa. Da sich jedoch auch nach dem Redaktionsschluss noch kurzfristige Verschiebungen und Änderungen ergeben können, handelt es sich um voraussichtliche Termine ohne Garantie oder Gewähr.

DEZEMBER

Titel	Hersteller	Termin
Bomberman Generation	Vivendi Universal	6. Dez.
Hot Wheels: Velocity X	THQ	13. Dez.
Knockout Kings 2003	Electronic Arts	13. Dez.
Mat Hoffman's Pro BMX 2	Activision	5. Dez.
Medal of Honor Frontline	Electronic Arts	6. Dez.
Monster Jam Maximum Destruction	Ubi Soft	5. Dez.
NBA Life 2003	Electronic Arts	6. Dez.
Star Wars: The Clone Wars	Electronic Arts	6. Dez.
Tiger Woods PGA Tour 2003	Electronic Arts	6.Dez.

JANUAR

Titel	Hersteller	Termin
BMX XXX	Acclaim	Jan.
Der Anschlag	Ubi Soft	16. Jan.
Disney's Sports Fußball	Konami	Jan.
Legends of Wrestling 2	Acclaim	Jan.
Men in Black 2: Alien Escape	Infogrames	Jan.
Micro Machines Explosion	Infogrames	16. Jan.
Star Wars Bounty Hunter	Electronics Arts	10. Jan.

FEBRUAR

Titel	Hersteller	Termin
ATV 2	Acclaim	Feb.
Battle Bots	THQ	Mitte Feb.
Chop Lifter: Search and Rescue	THQ	Mitte Feb.
Dakar 2	Acclaim	Feb.
Disney Sports Skateboarding	Konami	Feb.
Dungeons & Dragons Heroes	Infogrames	27. Feb.
Evolution Skateboarding	Konami	Feb.
Galleon: Islands of Mystery	Virgin Interactive	Feb.
Jane's USAF	THQ	Mitte Feb.
Risk Next Gen	Infogrames	6. Feb.
Rolling	Rage	Feb.
Tom Clancy's Ghost Recon	Ubi Soft	13. Feb.
Vexx	Acclaim	Feb.

MÄRZ

Titel	Hersteller	Termin
Batman: Dark Tomorrow	Kemco	März
Defender	Midway	März
Die Monster AG: Monster Ball	THQ	Mitte März
Disney's Sports Basketball	Konami	März
Evolution Worlds	Ubi Soft	6. März

LAMBORGHINI

Wer sich die Edelkarossen nicht leisten kann, darf wenigstens auf dem GameCube mit ihnen herumheizen.

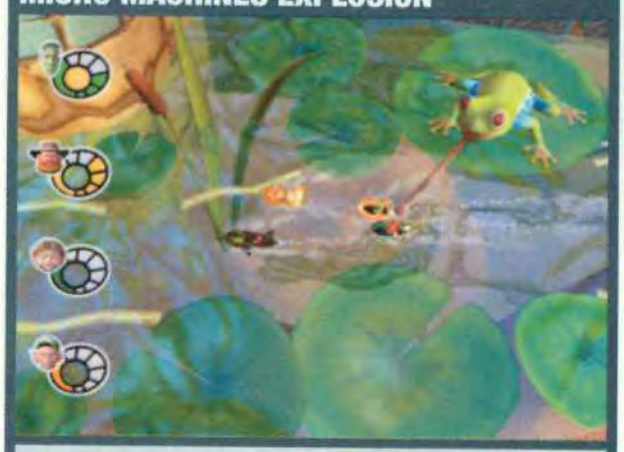
Hersteller:	Rage
Termin:	2003
Genre:	**Rennspiel**

METROID PRIME

Ob das Spiel wirklich der absolute Oberhammer ist, erfahrt ihr in unserem Import-Test.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	März
Genre:	**Ego-Shooter**

MICRO MACHINES EXPLOSION



Diesmal kann man sich vor jedem Rennen für eines von mehreren Vehikeln entscheiden.

Hersteller:	Infogrames
Termin:	16. Januar
Genre:	**Rennspiel**

MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE

Es ist verdächtig ruhig geworden um die raubeinigen Midway-Prügelknaben.

Hersteller:	Midway
Termin:	2003
Genre:	**Beat 'em Up**

RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC

Die schrägen Charaktere und die abgedrehte Story machen das Spiel zu einer Riesengaudi.

Hersteller:	Ubi Soft
Termin:	3. März
Genre:	**Action-Adventure**

REIGN OF FIRE

Wem *Spyro* zu kindisch ist, der sollte sich mal diese Drachen näher anschauen.

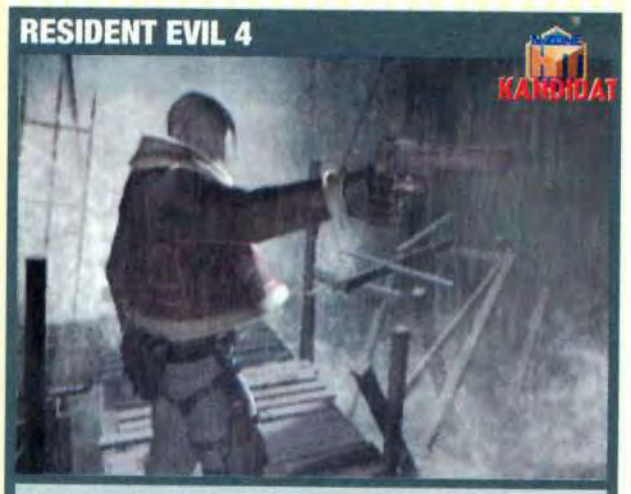
Hersteller:	Konami
Termin:	Erhältlich
Genre:	**Action**

RESIDENT EVIL ZERO

Wie ein hungriger Zombie auf Menschenfleisch hat sich Jens auf die US-Version gestürzt.

Hersteller:	Capcom
Termin:	7. März
Genre:	**Action-Adventure**

RESIDENT EVIL 4



Wir haben brandneue Infos und erste Bilder zu dem neuesten Teil der Serie.

Hersteller:	Capcom
Termin:	Nicht bekannt
Genre:	**Action-Adventure**

SUMMONER 2: THE PROPHECY

Endlich mal wieder hochwertiger Nachschub für alle Rollenspiel-Fetischisten.

Hersteller:	THQ
Termin:	Mitte April
Genre:	**Rollenspiel**

TONY HAWK'S PRO SKATER 4

Kann Altmeister Tony noch einmal zu Topform auflaufen und die Referenzkrone an sich reißen?

Hersteller:	Activision
Termin:	Erhältlich
Genre:	**Trendsport**

TWIN CALIBER

Bei dem ungewöhnlichen Spielprinzip steuert ihr nicht die Protagonisten selbst, sondern deren Waffen.

Hersteller:	Rage
Termin:	März
Genre:	**Action**

VEXX

Das Warten geht weiter. Nun hat sich das Spiel sogar auf Februar verschoben!

Hersteller:	Acclaim
Termin:	Februar
Genre:	**Action-Adventure**

WARIO WORLD

Nach wie vor warten wir gebannt auf den Auftritt des dicken Miesepeters.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	1. Quartal
Genre:	**Action-Adventure**

WWE CRUSH HOUR

Nun gehen die WWE-Muskelberge sogar schon in Boliden aufeinander los.

Hersteller:	THQ
Termin:	Mitte April
Genre:	**Rennspiel**

XIII

Der Ego-Shooter mit spannender Story und Cel-Shading-Look erscheint erst Ende März.

Hersteller:	Ubi Soft
Termin:	27. März
Genre:	**Action**

ZELDA

Trotz kontroverser Diskussion über die Grafik konnte Link mal wieder die Spitze der Most-Wanted-Charts erstürmen.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	2003
Genre:	**Action-Adventure**

FORTSETZUNG MÄRZ

Fireblade	Midway	Ende März
Haven: Call of the King	Midway	März
Jimmy Neutron der mutige Erfinder	THQ	Mitte März
Metroid Prime	Nintendo	März
Racing Simulation 3	Ubi Soft	20. März
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Ubi Soft	3. März
Resident Evil Zero	Capcom	7. März
SpongeBob: Revenge of the Flying Dutchman	THQ	Mitte März
Super Bust A-Move All Stars	Ubi Soft	13. März
Super Monkey Ball 2	Infogrames	6. März
Tom & Jerry: Krieg der Schnurrhaare	Ubi Soft	13. März
Top Angler	THQ	Mitte März
Twin Caliber	Rage	März
VIP	Ubi Soft	13. März
XIII	Ubi Soft	27. März
Zapper	Infogrames	März

APRIL

Titel	Hersteller	Termin
Crashed	Rage	April
Summoner 2: The Prophecy	THQ	Mitte April
WWE Crush Hour	THQ	Mitte April

MAI

Titel	Hersteller	Termin
Dragon's Lair 3D	THQ	Mitte Mai

2003

Titel	Hersteller	Termin
1080° White Storm	Nintendo	2003
Animal Crossing	Nintendo	2003
Batman 2	Ubi Soft	Ende 2003
Black & Bruised	Vivendi Universal	2003
BloodRayne	Vivendi Universal	2003
Burnout 2	Acclaim	2. Quartal
Chop Lifter: Search and Rescue	THQ	2003
Crouching Tiger, Hidden Dragon	Ubi Soft	2003
Der Herr der Ringe: Die zwei Türme	Electronic Arts	2003
Evolution Snowboarding	Konami	1. Quartal
Finding Nemo	THQ	Mitte Oktober
Futurama	Codemasters	2003
Gladius	Nintendo	2003
Hitman 2: Silent Assassin	Eidos	2003
Jacked	3DO	2003
Lamborghini	Rage	2003
Mace Griffin Bounty Hunter	Vivendi Universal	2003
Minority Report	Activision	1. Quartal
Monopoly Party	Infogrames	2003
Mortal Kombat: Deadly Alliance	Midway	2003
Project BG&E	Ubi Soft	2003
Rally Fusion: Race of Champions	Activision	1. Quartal
Starsky & Hutch	Vivendi Universal	2003
Street Hoops	Activision	1. Quartal
Tom Clancy's Rainbow Six: Raven Shield	Ubi Soft	1. Quartal
Toxic Grind	THQ	1. Quartal
Wario World	Nintendo	1. Quartal
Whirl Tour	Vivendi Universal	2003
Zelda	Nintendo	2003

GAME BOY ADVANCE
REFERENZ-TITEL

Die absoluten Top-Titel aus den einzelnen Genres findet ihr hier.

Genre/Titel	Hersteller	Wertung
ACTION		
Metroid Fusion	Nintendo	90%
ADVENTURE		
Broken Sword: Baphomets Fluch	Ubi Soft	80%
ACTION-ADVENTURE		
Lady Sia	TDK	85%
JUMP & RUN		
Super Mario World	Nintendo	92%
RENNSPIELE		
Mario Kart: Super Circuit	Nintendo	91%
BEAT 'EM UP		
Super Street Fighter II Turbo Revival	Ubi Soft	85%
GESCHICKLICHKEIT		
Denki Blocks	Ubi Soft	85%
ROLLENSPIELE		
Breath of Fire II	Nintendo	86%
EGO-SHOOTER		
Duke Nukem Advance	Take 2	87%
FUSSBALL		
Alex Zickler Total Soccer 2002	Ubi Soft	83%
TRENDSPORT		
Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	90%
SPORT (SONSTIGE)		
FILA Decathlon	THQ	85%
WRESTLING		
WWF Road to Wrestlemania	THQ	70%
STRATEGIE		
Advance Wars	Nintendo	88%
SIMULATION		
Creatures	Swing!	81%
MUSIC & ENTERTAINMENT		
Pocket Music	Ubi Soft	70%

GAME BOY ADVANCE
WAS KOMMT WANN?

DEZEMBER

Titel	Hersteller	Termin
ATV	Acclaim	Dez.
Comix Zone	Infogrames	5. Dez.
Dave Mirra Freestyle BMX 3	Acclaim	Dez.
Defender	Konami	Anfang Dez.
D&D: Eye of the Beholder	Infogrames	2. Dez.
Disney's Sports Fußball	Konami	Anfang Dez.
Hot Wheels: Velocity X	THQ	6. Dez.
Justice League of America	Konami	Anfang Dez.
Legends of Wrestling 2	Acclaim	Dez.
Mat Hoffman's Pro BMX 2	Activision	5. Dez.
Powerpuff Girls	Konami	5. Dez.
Worms Blast	Ubi Soft	5. Dez.

JANUAR

Titel	Hersteller	Termin
Atari Anniversary Advance	Infogrames	9. Jan.
ISS Advance	Konami	Jan.
Micromachines Explosion	Infogrames	16. Jan.
Road Rash Jailbreak	Ubi Soft	30. Jan.

FEBRUAR

Titel	Hersteller	Termin
Bonx	Ubi Soft	27. Feb.
Contra Advance: The Alien Wars Ex	Konami	Feb.
Dakar 2	Acclaim	Feb.
Disneys Dschungelbuch	Ubi Soft	27. Feb.
Disneys Sports Skateboarding	Konami	Feb.
Formula One	Ubi Soft	13. Feb.
Froggers Adventure 2	Konami	Ende Feb.
Mr. Driller 2	Infogrames	Feb.
Shining Soul	Infogrames	6. Feb.
Pinball of the Dead	Infogrames	Feb.
Puyo Pop	Infogrames	Feb.

MÄRZ

Titel	Hersteller	Termin
Bomberman Max 2: Blue	Vivendi Universal	14. März
Bomberman Max 2: Red	Vivendi Universal	14. März
Bratz Dolls	Ubi Soft	März
Disneys Sports Basketball	Konami	März
Disneys Sports Snowboarding	Konami	März
Dr. Muto	Midway	März
Hey Arnold! Der Film	THQ	Mitte März
Jimmy Neutron Boy Genius	THQ	Mitte März
Need for Speed: Porsche Unleashed	Ubi Soft	13. März
Rayman 3	Ubi Soft	3. März
SpongeBob: Revenge of the Flying Dutchman	THQ	Mitte März
Super Cross 2002	Ubi Soft	März
TOCA World Touring Cars	Ubi Soft	13. März
Zapper	Infogrames	März

GAME BOY ADVANCE
IN DER ENTWICKLUNG

An dieser Stelle findet ihr die neuesten Infos und Bilder zu den sieben vielversprechendsten GBA-Projekten.

CONTRA ADVANCE: THE ALIEN WARS EX

Einer der besten Action-Kracher überhaupt kehrt im Taschenformat zurück.

Hersteller:	Konami
Termin:	Februar
Genre:	Action

PINBALL OF THE DEAD

Wer sich beim Flippern auch gruseln will, muss noch bis Anfang nächsten Jahres warten.

Hersteller:	Infogrames
Termin:	Februar
Genre:	Flipper

RAYMAN 3

Zeitgleich mit der GameCube-Version startet *Rayman* auch auf dem GBA durch.

Hersteller:	Ubi Soft
Termin:	3. März
Genre:	Action-Adventure

SHINING SOUL

Eine weitere Rollenspielperle, auf die sich Genrefans mit GBA freuen dürfen.

Hersteller:	Infogrames
Termin:	6. Februar
Genre:	Rollenspiel

STAR WARS: THE NEW DROID ARMY

In dieser Ausgabe lassen wir die Droid-Armee aufmarschieren.

Hersteller:	THQ
Termin:	Erhältlich
Genre:	Action

TONY HAWK'S PRO SKATER 4

Auch den Game Boy Advance beehrt Tony Hawk ein weiteres Mal.

Hersteller:	Activision
Termin:	Erhältlich
Genre:	Trendsport

ZELDA

Nach wie vor gibt es keinen Termin für das Spiel. Zelda-Fans brauchen halt viel Geduld.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	Nicht bekannt
Genre:	Rollenspiel

CHART ATTACK

Macht mit!

Wir wollen von euch wissen, welche Nintendo-Spiele ihr im Augenblick am liebsten spielt und welche Games ihr euch am sehnsüchtigsten wünscht. Schickt uns dazu einfach eine Postkarte oder den Zeugnis-Coupon, auf dem ihr eure zwei persönlichen Top-5-Tabellen notiert. Vergesst bitte nicht, hinter dem Spielenamen in Klammern jeweils das System (GC, GBA, GBC) mit anzugeben. Bei den Most-Wanted-Spielen sollte es sich um Titel handeln, die noch nicht in Deutschland erhältlich sind.

N-ZONE COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: Charts, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Der Rechtsweg ist hier natürlich ausgeschlossen. Mitarbeiter von COMPUTEC oder Nintendo dürfen an der Verlosung nicht teilnehmen. Unter allen Einsendern wird ein Spiel nach Wahl verlost!

Leser-Charts

Platz/Vormonat			System	Wertung	Monat
1.	2	Super Smash Bros. Melee	GC	85%	6
2.	1	Super Mario Sunshine	GC	91%	2
3.	3	Resident Evil	GC	88%	3
4.	NEU	Eternal Darkness	GC	90%	1
5.	11	Bloody Roar: Primal Fury	GC	82%	5
6.	15	Burnout	GC	85%	6
7.	4	Luigi's Mansion	GC	87%	7
8.	5	Pikmin	GC	88%	6
9.	NEU	TimeSplitters 2	GC	88%	1
10.	NEU	Aggressive Inline	GC	89%	1
11.	WE	Wave Race: Blue Storm	GC	87%	5
12.	NEU	Need for Speed: Hot Pursuit 2	GC	75%	1
13.	NEU	FIFA Football 2003	GC	84%	1
14.	10	Star Wars Rogue Squadron II	GC	90%	7
15.	7	Golden Sun	GBA	85%	9

PLATZ 1: Super Smash Bros. Melee

PLATZ 2: Super Mario Sunshine

PLATZ 3: Resident Evil

Anführer der Neueinsteiger-Bande ist *Eternal Darkness*: Der Psychoschocker schafft es bis auf Rang 4. Mario musste den Platz an der Sonne wieder an seine Kollegen von den *Super Smash Bros.* abtreten. Die fauligen Zombies von *Resident Evil* warten weiterhin auf Platz 3 auf Frischfleisch.

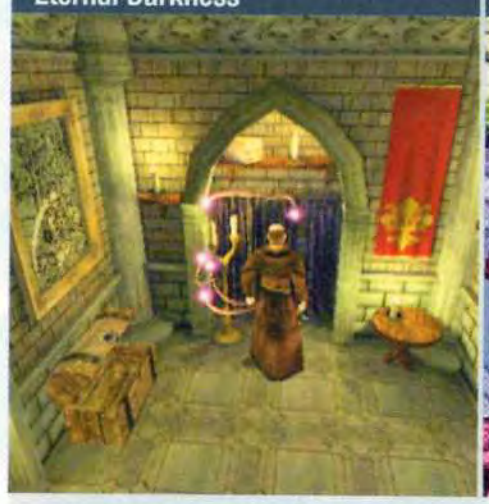
Quelle: N-ZONE-Zeugnis-Auswertung

Verkaufs-Charts

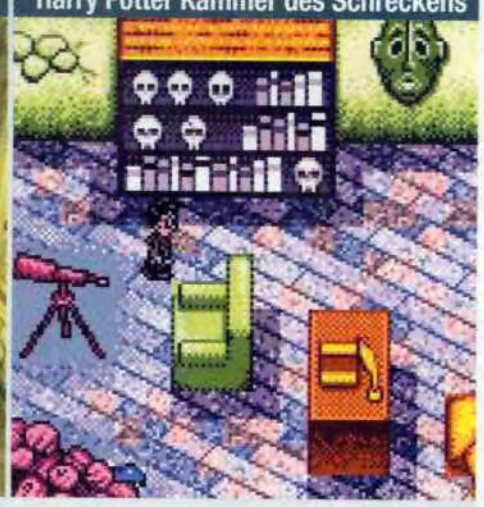
Quelle: SATURN

Platz/Vormonat			System	Wertung	Monat
1.	NEU	Eternal Darkness	GC	90%	1
2.	NEU	Starfox Adventures	GC	91%	1
3.	NEU	FIFA Football 2003	GC	84%	1
4.	1	Super Mario Sunshine	GC	91%	2
5.	NEU	TimeSplitters 2	GC	88%	1
6.	NEU	Harry Potter Kammer des Schreckens	GC	75%	1
7.	7	Need for Speed: Hot Pursuit 2	GC	75%	2
8.	2	Resident Evil	GC	88%	3
9.	NEU	Die Hard: Vendetta	GC	86%	1
10.	5	Super Smash Bros. Melee	GC	85%	6

PLATZ 1 (GC): Eternal Darkness



PLATZ 1 (GBA/GB): Harry Potter Kammer des Schreckens



Platz/Vormonat			System	Wertung	Monat
1.	NEU	Harry Potter Kammer des Schreckens	GB	--	1
2.	2	Dragon Ball Z: Das Erbe des Goku	GBA	--	2
3.	3	Dragon Ball Z: Legendäre Superkämpfer	GB	58%	5
4.	1	Yoshi's Island: Super Mario Advance 3	GBA	90%	2
5.	NEU	Harry Potter Kammer des Schreckens	GBA	83%	1

Most Wanted

Platz/Vormonat			System	Hersteller	Monat
1.	1	Zelda	GC	Nintendo	17
2.	3	Resident Evil Zero	GC	Capcom	5
3.	4	Mario Party 4	GC	Nintendo	6
4.	2	Starfox Adventures	GC	Nintendo	14
5.	7	Der Herr der Ringe: Die zwei Türme	GC	Electronic Arts	3
6.	6	Metroid Prime	GC	Nintendo	11
7.	NEU	Wario World	GC	Nintendo	1
8.	5	Final Fantasy: Crystal Chronicles	GC	Squaresoft	3
9.	8	Phantasy Star Online Episode I & II	GC	Sega	2
10.	10	Tony Hawk's Pro Skater 4	GC	Activision	3

PLATZ 1: Zelda

Die Zombies aus *Resident Evil Zero* sind einen Platz nach oben geschlurft, dagegen muss sich Fox McCloud mit Platz 4 begnügen. *Mario Party 4* hat es in diesem Monat unter die besten 3 geschafft. Einziger Neuzugang ist der dicke Wario, der sich auf Rang 7 breit gemacht hat.

Quelle: N-ZONE-Zeugnis-Auswertung

DIE REDAKTION

Wer steckt hinter der N-ZONE? Hier stellen wir euch das NZ-Team kurz vor!

HANS IPPISCH
32, REDAKTIONSDIREKTOR

Bis zum Erscheinen der GameCube-Version von *Der Herr der Ringe: Die zwei Türme* verkürzt sich Hans die Zeit mit der Spezialversion von *Der Herr der Ringe: Die Gefährten* auf DVD.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Starfox Adventures
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Metroid Fusion
Nach Redaktionsschluss?
Ist Hans von der brillanten Technik von *Metroid Prime* begeistert.

JENS QUENTIN
32, LEITENDER REDAKTEUR

Verflucht das nasskalte Wetter und die Tatsache, jeden Morgen mit der U-Bahn eine halbe Weltreise bis zum Büro zurücklegen zu müssen. Fordert Spikes für seine Fahrradreifen.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Resident Evil Zero
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Micro Machines Explosion
Nach Redaktionsschluss?
Versucht Jens, in der firmeninternen *Pro Evolution Soccer 2*-Liga Punkte zu machen.

KERSTIN SPRINGER
28, Volontärin

Fragt sich ständig, wo sie um Himmels willen nach getaner Arbeit noch einkaufen gehen kann – Tankstellen sind ja bekanntlich nicht die günstigsten Supermärkte.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Tony Hawk's Pro Skater 4
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Earthworm Jim 2
Nach Redaktionsschluss?
Fragt sich Kerstin, was ihre Katze in ihrer Abwesenheit wohl wieder zu Hause angestellt hat.

UDO CRNJAK
25.VOLONTÄR

Bringt regelmäßig kulinarische Köstlichkeiten mit, mit denen er die Kollegen in der Mittagspause vor Neid erblassen lässt. So eine nette Freundin hat nicht jeder.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Tony Hawk's Pro Skater 4
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Tony Hawk' Pro Skater 4
Nach Redaktionsschluss?
Ist Udo zurzeit sowohl auf dem GameCube als auch auf dem GBA im *Tony Hawk*-Wahn.

FABIAN SLUGA
22, VOLONTÄR

Fabian im Pech! Er hat sich neulich ausgesperrt und musste fast sein gesamtes Weihnachtsgeld in einen schweineteuren Schlüsseldienst investieren.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Metroid Prime
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Metroid Fusion
Nach Redaktionsschluss?
Schwärmt er seinen Kollegen unentwegt von *Metroid Prime* vor.

CHRISTIAN HARNOTH
31, SENIOR DESIGNER

Befindet sich momentan noch immer auf großer Safari in Südafrika. Statt einer Flinte hat er natürlich nur einen Fotoapparat dabei, um den Kollegen später Bilder zeigen zu können.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Tony Hawk's Pro Skater 4
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
FIFA Football 2003
Nach den Busch-Touren?
Denkt Christian mal an seine schuftenden Kollegen in der fernen Heimat.

ALEXANDRA BÖHM
27, SENIOR DESIGNER

Alexandra geht fremd! Nachdem sie sich übers Wochenende eine PlayStation 2 ausgeliehen hatte, schwärmt sie nun ohne Pause von *Ratchet & Clank*.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Harry Potter und die Kammer des Schreckens
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Minority Report
Nach Redaktionsschluss?
Spielt Ali mit ihren beiden Papageien begeistert *Ratchet & Clank*.

STEFANIE SÄMANN
23, JUNIOR DESIGNER

Nachdem sie sich auf dem Land so richtig eingelebt hat, gibt es nur noch eine Sache, die tierisch nervt: der überlange Weg zur Arbeit.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Medal of Honor: Frontline
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Micro Machines Explosion
Nach Redaktionsschluss?
Verschönert Stefanie ihren Arbeitsplatz mit Riesenpostern.

FABIAN HÜBNER
17, Auszubildender Mediendesigner

Freut sich schon auf nächsten Monat, weil er sich dann von seinem spärlichen Azubi-Gehalt endlich seinen lang ersehnten Breitbildfernseher leisten kann.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Tony Hawk's Pro Skater 4
Nach Redaktionsschluss?
Spielt Fabian zum wiederholten Male *Grim Fandango* auf dem PC durch.

SPIEL DES MONATS

Metroid Prime

Die hohen Erwartungen wurden noch übertroffen! Wenn Shigeru Miyamoto ein Spiel vorstellt, kann man davon ausgehen, dass es ein echtes Meisterwerk wird. Genauso ein Spiel ist *Metroid Prime*. Nie wurde ein Klassiker besser auf eine Next-Generation-Konsole umgesetzt, ohne dass der Charme des Originals verloren geht.

SEITE 62

ALLE TESTS IM ÜBERBLICK

GAMECUBE

Der Anschlag 52
Disneys Donald Duck Phantomias 39
Harry Potter Kammer des Schreckens ..44
Hot Wheels: Velocity X 52
James Bond 007: Nightfire....40
Medal of Honor: Frontline....36
Monster Jam: Maximum Destruction ..52
Reign of Fire 51
Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast ..48
The Scorpion King 50
Tony Hawk's Pro Skater 4 46
Ty the Tasmanian Tiger 52
Wreckless: The Yakuza Missions 51
X-Men: Next Dimension 50

IMPORT-TEST

Metroid Prime 62
Mortal Kombat: Deadly Alliance 70
Resident Evil Zero 66

GAME BOY ADVANCE

Bubble Bobble New & Old 59
D&D: Eye of the Beholder....57
Earthworm Jim 2....59
FIFA Football 2003 54
Harry Potter Kammer des Schreckens ..53
Hot Wheels: Velocity X 59
Micro Machines Explosion 58
Minority Report: Everybody Runs 56
Star Wars: New Droid Army 58
Tarzan: Rückkehr in den Dschungel 59
Tony Hawk's Pro Skater 4 55

Spiele mit einer Wertung von 85 % oder mehr erhalten das Hit-Prädikat.

Spiele mit diesem Symbol erhielten von der USK eine „Ab 18"-Kennzeichnung.

Bei einem Test mit diesem Symbol handelt es sich um einen Titel aus Japan oder den USA, der noch nicht in Deutschland erhältlich ist.

Aufgepasst! Dieses Symbol zeigt an, dass wir überraschende Storywendungen verraten.

VORSCHAU-EINSCHÄTZUNGEN KURZ ERKLÄRT

SUPER Dieser Hammer wird wahrscheinlich 90 % oder mehr absahnen.
SEHR GUT Ein Spiel mit echtem Hitpotenzial, das zwischen 83 % und 89 % landen wird.
GUT Die Testversion des Spiels wird voraussichtlich zwischen 70 % und 82 % bekommen.
OK Ein durchschnittlicher Titel, der wahrscheinlich zwischen 50 % und 69 % abstaubt.
SCHWACH Mehr als 30 % bis 50 % werden beim Test wohl nicht drin sein.
SCHLECHT Würg! Die Testversion dürfte höchstens 29 % ergattern.

BEDROHLICH In den verwinkelten Gängen des Bunkers lauern Massen deutscher Soldaten.

Medal of Honor: Frontline

Jimmy Pattersons erster GameCube-Kampfeinsatz bietet **beinharte Kriegsaction.**

18+

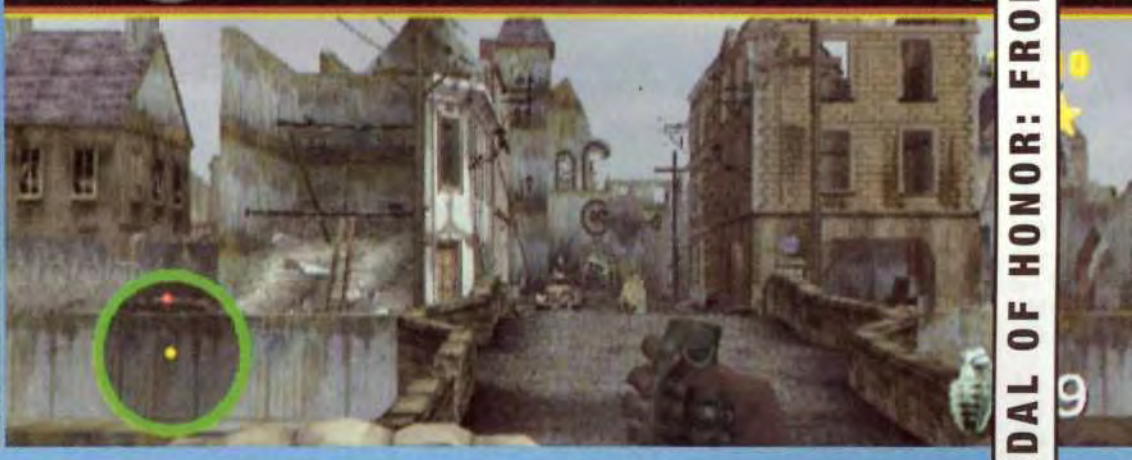
N-ZONE HIT

Auf anderen Plattformen hat Lt. Jimmy Patterson bereits sein Können als Widerstandskämpfer unter Beweis gestellt. Die *Medal of Honor*-Serie beginnt nun auch auf dem GameCube mit dem *Frontline*-Teil. In diesem Teil nutzt der mutige Einzelkämpfer die Wirren der Angriffsoperation Market Garden, um hinter die feindlichen deutschen Linien zu gelangen. Sein Ziel: der Diebstahl der HO-IX. Mit dieser geheimen Wunderwaffe wollen die Deutschen den Zweiten Weltkrieg doch noch für sich entscheiden.

GESPRENGTE GRUPPE Zur Auflösung solcher Massenaufläufe wirkt eine Handgranate wahre Wunder.

MITFAHRGELEGENHEIT Wenn euch euer Verbündeter mitnimmt, könnt ihr von der Ladefläche aus feuern.

DAS DUELL Vor dem Duell gegen einen Mitspieler wählt ihr die Waffen aus.



DIE SCHRECKEN DES KRIEGES

Die zu erfüllenden Missionen des Jimmy Patterson sind in erschreckend realistisch dargestellte Szenarien des Zweiten Weltkrieges eingebettet. So beginnt das Spiel beispielsweise mit der Landung der alliierten Streitkräfte in der Normandie, wo euch ein gnadenloses Stahlgewitter feindlicher Geschosse einheizt und eure Kameraden im Dutzend an dem blutgetränkten Strand ihr Leben aushauchen. Wer die schonungslosen Anfangsminuten des Kriegsdramas *Der Soldat James Ryan* gesehen hat, weiß, was ihn erwartet. Ebenfalls an einen Antikriegsfilm angelehnt ist die Mission, in der ihr die Brücke von Nimwegen einnehmen müsst. Hier stand der Film *Die Brücke von Arnheim* Pate. Die Missionen bestehen aber nicht nur aus beinharten Kampfhandlungen. Das Infiltrieren von Hauptquartieren der Wehrmacht gehört ebenso zum Handwerk eines Widerstandskämpfers wie das Aufspüren von Geheimplänen, die Sabotage von deutschen Fahrzeugen oder Fernmeldeeinrichtungen bzw. die Rettung von wichtigen Kameraden. Auch die Kontaktaufnahme mit anderen Mitgliedern des Widerstandes ist überlebenswichtig, da Patterson so beispielsweise an eine deutsche Uniform gelangt. Mit dieser Tarnung lässt sich wunderbar ein deutsches Herrenhaus durchstöbern. Die Vielfalt der in jeweils drei Levels unterteilten Missionen ist zweifellos eines der Highlights des Spiels. Dabei sorgt die ständige Kommunikation und das Interagieren mit Verbündeten für eine dichte, filmreife Atmosphäre, die man bei anderen Genrevertretern vergeblich sucht.

WAFFENGEWALT

Ebenso variantenreich wie die Aufträge sind auch die Waffen, die dem furchtlosen Patterson zur Verfügung stehen. Während er für ein möglichst lautloses Vorgehen die Feinde mit einer schallgedämpften Pistole unschädlich macht, laufen bei Feuergefechten auf offenem Feld die Rohre des MG42 heiß. Größere Gruppen kann man mit einer Stielgranate ausschalten, während man patrouillierende Wachposten oder auf Häuserdächern versteckte Heckenschützen am besten durch das Zielfernrohr des Scharfschützengewehres anvisiert. Einen Beleg für die hohe KI der feindlichen Einheiten geben Soldaten, die sich bei Beschuss hinter Häuserecken oder Kisten verstecken und geworfene Handgranaten mit einem tollkühnen Kick zurück zum Absender befördern. Die Nazis nutzen geschickt die Vorteile des Geländes und sind nur durch ein überlegtes Vorgehen und die richtige Waffenwahl zu überwältigen.

ERSCHRECKEND REALISTISCH

Was diesen Titel aus dem Ego-Shooter-Einerlei heraushebt,

MECKIE MESSER Der dicke Smutje im U-Boot will euch in kleine Stücke schneiden.

INFO MUSIK-MASTERMIND

Der Mann hinter der Musik

Wir stellen euch Michael Giacchino kurz vor

Zur genialen Spielatmosphäre trägt vor allem der Soundtrack einen großen Teil bei. Für diesen zeichnet Michael Giacchino verantwortlich. Der amerikanische Komponist schrieb auch für die Vorgänger *Medal of Honor*, *Medal of Honor Underground* und *Medal of Honor: Allied Assault* die Musik. Die Zusammenarbeit mit Steven Spielbergs Dream Works Studios begann bereits 1997 mit der Musik für das PSone-Spiel *Vergessene Welt: Jurassic Park*. Schon als Hobbyfilmer im zarten Kindesalter erkannte Giacchino, welch großen Einfluss Musik auf die Atmosphäre eines Films haben kann. Später studierte er an der New Yorker School of Visual Arts und schloss diese mit dem Hauptfach Filmproduktion erfolgreich ab.

PANZERSCHRECK Gebt eurem amerikanischen Kameraden Feuerschutz, damit er die deutschen Panzer zerstören kann.

DAS TUT WEH! Die Schrotflinte hinterlässt nicht nur in der Wand große Löcher.

ERNIEDRIGUNG Die heimische Bevölkerung hat unter der Schreckensherrschaft der Besatzer zu leiden.

ist zum einen die nicht gerade leicht verdauliche Hintergrundstory, aber vor allem die beklemmend realistische Darstellung des Kriegsgrauens. Die grandiose Audiokulisse sorgt dafür, das man schon nach wenigen Minuten von der Atmosphäre des Spiels eingenommen wird. Beim Häuserkampf hört man, wie sich die deutschen Soldaten beraten, bei Treffern kreischend das Zeitliche segnen oder panisch nach Verstärkung schreien. Beim Gang durch das ländliche Holland donnern Flugzeuge über einen hinweg, während man im Hintergrund das Donnern der Kanonen vernimmt. Zu diesen genialen Soundeffekten gesellt sich ein Soundtrack, der jedem hochklassigen Hollywoodstreifen das Wasser reichen kann. Je nach Lage, Auftrag und Kriegsschauplatz variiert die bombastische Musikuntermalung zwischen sanften Tönen oder bedrohlichem Sound. In grafischer Hinsicht kann das Spiel diesen hohen Standard nicht ganz halten. Zwar sind die verschiedenen, in puncto Leveldesign gelungenen Szenarien mit stimmungsvollen Lichteffekten und viel Liebe zum Detail umgesetzt worden, allerdings geht dies auf Kosten einer flüssigen Darstellung. Gerade bei Kampfhandlungen gegen mehrere Ziele mit einer Vielzahl von Effekten gerät die Grafik doch arg ins Ruckeln. Die Texturen sind ordentlich, setzen aber keine neuen Standards im Genre. Ohne Abstriche gelungen ist dagegen die Steuerung. Anfangs ist die Kombination aus C-Stick und Analogstick zwar noch etwas gewöhnungsbedürftig, später erweist sich diese Konfiguration aber als gute Lösung. Obwohl der Controller mit zahlreichen Steuerungsmöglichkeiten belegt ist, hat man alle Aktionen auch in der Hitze des Gefechts stets gut im Griff. Erwähnenswert sind auch die Mehrspielermodi für bis zu vier Spieler, bei denen man beispielsweise entweder ein typisches Deathmatch austragen oder in Teams operieren kann.

JENS QUENTIN

INFO KONVERTIERUNGSCHECK

Umfang:	Identisch mit der PlayStation-2- und Xbox-Version
Performance:	Weniger Ruckeleinlagen als bei der PlayStation-2-Version

Beurteilung der Umsetzung von PS2 und XBox auf GC — **GUT**

Die GameCube-Version ist mit der PlayStation-2-Version optisch nahezu identisch, hat aber marginal weniger Ruckeleinlagen. Bei der technisch stärksten, der Xbox-Version, beschränken sich die Framerate-Einbrüche auf ein Minimum. Auch die Grafik wirkt auf der Xbox insgesamt einen Hauch realistischer.

MEIN FAZIT — **SEHR GUT**

Jens Quentin
hat gedient.

Zu der packenden Atmosphäre tragen der superbe Soundtrack und die realistischen Soundeffekte inklusive Sprachausgabe einen Großteil bei. Wenn die deutschen Soldaten aufgeregt Verstärkung rufen oder einen schimpfend durch die Gänge jagen, schlägt der Puls schneller. Die Missionen sind abwechslungsreich und bieten stets neue Herausforderungen. In Sachen Technik wäre allerdings etwas mehr drin gewesen. Bei dem sauberen Gameplay und dem beklemmenden Kriegsszenario können aber selbst die nicht gerade seltenen Ruckeleinlagen verschmerzt werden. Für historisch aufgeklärte Freunde harter Actionkost ein Pflichtkauf, während der Titel für jüngere Spieler nicht vorbehaltlos zu empfehlen ist.

IM VERGLEICH
Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

TimeSplitters 2 — Eidos — **88%**
Technisch starker Ego-Shooter mit abwechslungsreichen Missionen, gutem Leveldesign und einem unschlagbaren Mehrspielermodus.

MEDAL OF HONOR: FRONTLINE — Electronic Arts — **87%**
Bedrückend realistische Umsetzung des Zweiten Weltkrieges mit beeindruckender Audiountermalung und knallharten Missionen.

Die Hard Vendetta — Vivendi Universal — **86%**
Gelungene Umsetzung der Filme mit einem coolen Protagonisten und zynischen Sprüchen. Leider ohne Mehrspielermodus.

TEST *
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE

Genre:	Ego-Shooter
Spieler:	1-4
Speichern:	Memory Card, 4 Blöcke
Schwierigkeit:	3 Spielstufen
Umfang:	15 Missionen
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.electronicarts.de**

Hersteller: **Electronic Arts**	Termin: **Ende Dezember**
Preis: **Ca. 60,- €**	USK-Freigabe: **Ab 18 Jahren**

Besonderheiten: **Keine**

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
80%	90%	86%	**87%**

„Packendes Anti-Kriegsdrama mit genialem Sound und leichten Grafikschwächen"

* Der Test basiert auf der inhaltsgleichen US-Import-Version.

UNSICHER Phantomias verliert den Boden unter den Füßen, gemütlich drüberwatscheln ist hier nicht drin.

Disneys Donald Duck: Phantomias

Rettet als futuristischer **Superheld** **Phantomias** den Planeten Erde vor der Invasion der Evronianer.

Evronianer sind äußerst kriegerische Außerirdische, die sich als nächstes Ziel die Eroberung der Erde auserkoren und dazu alle Wissenschaftler entführt haben. Als Phantomias ist es eure Aufgabe, diesen Plan durch den Einsatz eurer Superkräfte, beispielsweise der Eisernen Faust oder Röntgenstrahlen, zu vereiteln. Mindestens 40 Wissenschaftler müsst ihr während eures Abenteuers retten, um zum evronianischen Mutterschiff, dem letzten Level, zu gelangen. Egal wo ihr gerade herumwatschelt, ihr solltet überall so viele Aktivierungssterne wie nur möglich sammeln. Um die allerorts auffindbaren Teleporter benützen zu können, werdet ihr sie dringend brauchen. Haltet vor allem eure Energie-Kontrolle im Auge, nicht nur aus gesundheitlichen Gründen, sondern auch um beispielsweise zu kontrollieren, wie viel Munition ihr noch übrig habt.

COMIC-STYLE

Die angewandte Cel-Shading-Grafik erzeugt echte Comic-Atmosphäre. Großartige Texturen sucht man in diesem Spiel allerdings vergebens, was aber sicherlich von den Entwicklern auch so beabsichtigt war. Laute Geräusche wie zum Beispiel ein Treffer, den Phantomias mit seiner Laserpistole landet, erscheinen in üblicher Comic-Manier als „ZACK“, „BOOM“, „BANG“ auf dem Bildschirm. Leider hat man bei diesem Spiel keine Verwendung für den C-Stick. Solltet ihr also eure Kamera-Einstellung ändern wollen, könnt ihr die Sicht mit dem R-Button nur geradeaus einstellen. Beim Anvisieren eines Gegners kann dies manchmal ziemlich stören, da das Feuern dadurch verzögert wird.

KERSTIN SPRINGER

MEIN FAZIT **OK**

Kerstin Springer
mag gegrillte Ente.

Das Gameplay ist für meinen Geschmack zu simpel. Wenn man von Gegnern beschossen wird, ist zum Beispiel sofort ein bestimmtes Muster erkennbar, wodurch beim Ausweichen nicht unbedingt taktisches Geschick gefragt ist. Für jüngere Spieler sicherlich ein gutes Spiel, ältere Phantomias-Fans sollten lieber bei den Comics bleiben.

TEST
DONALD DUCK: PHANTOMIAS

Genre:	Jump & Run
Spieler:	1
Speichern:	Memory Card, 4 Blöcke
Schwierigkeit:	Leicht
Umfang:	6 Welten
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.ubisoft.de**

Hersteller **Ubi Soft**	Termin **Erhältlich**
Preis **Ca. € 60,-**	USK-Freigabe **Ab 6 Jahren**

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
69%	63%	69%	**68%**

„Ein durchschnittliches Jump & Run mit wenig Abwechslung, aber mit cooler **Comic-Grafik**“

UND FEUER Mit seiner Laserkanone räumt der Enterich mächtig auf.

GANZ EINFACH Ein gezielter Schuss und schon ist der Durchgang frei.

RETTUNG Die entführten Wissenschaftler sind durch ihre Hilfeschreie ziemlich leicht zu finden.

INFO MÄNNERSPIELZEUG

Schnelle Autos und hübsche Frauen

Der neuste James Bond bietet alles, was man(n) zum Agentenleben braucht.

RAKETEN Um euren Argumenten etwas mehr Nachdruck zu verleihen, habt ihr die Lenkraketen.

ZWEIRAD Wenn es einmal wirklich eng werden sollte, kann man auf dieses Hilfsmittel zurückgreifen.

TURBO Wer behauptet, man braucht zum Fliegen unbedingt ein Flugzeug, hat noch nie James Bond gespielt.

SCHÖNHEIT Die französische Agentin Dominique Paradis hilft euch, indem sie Drakes Organisation infiltriert.

VERFÜHRERISCH Zoe Nightshade besticht nicht nur durch ihre außergewöhnlichen Fahrkünste. Grrr!

James Bond 007: Nightfire

N-ZONE HIT

Agentenaction par excellence! James Bond ist wieder unterwegs und schürt ein kleines Nachtfeuer.

Pierce Brosnan, der charmante Hauptdarsteller der Kinostreifen, leiht dieses Mal dem britischen Superagenten in seinem neuesten virtuellen Auftritt sein Gesicht. Wer nun andere bekannte Personen aus den Filmvorlagen in dem Spiel erwartet, wird enttäuscht sein. Bis auf das Äußere von James Bond sind alle Mitwirkenden der Fantasie der Entwickler entsprungen. Das soll aber nicht heißen, dass die Figuren nicht mindestens genauso perfekt in Szene gesetzt wurden wie in den Filmen. In seinem neusten Abenteuer bekommt es James Bond mit einem scheinbar friedvollen, menschenfreundlichen Großindustriellen zu tun. Wie zu erwarten ist, trügt der Schein ganz gewaltig, denn der Bösewicht Raphael Drake hat ein wichtiges System zur globalen Raketenabwehr gemopst. Klar, dass dadurch eine enorme Gefahr für die gesamte Welt besteht und so wird der Superagent auf den Plan gerufen.

FILMREIFER EINSTIEG

Nach der exzellenten Einführung findet man sich auch schon inmitten des ersten Levels, in dem James seine hübsche französische Agentenkollegin in einem fahrenden Auto beschützen muss. Mit einem Scharfschützengewehr hält man ihr aufdringliche Schurken mit gezielten Schüssen aus einem Helikopter vom Hals. Hierbei hat man verschiedene Möglichkeiten, um das heikle Vorhaben zu bewerkstelligen. Man kann zum Beispiel die Schützen unschädlich machen und so die Gefahr bannen. Besonders geübte Spieler versuchen stattdessen die Reifen zu erwischen und so sogar Extrapunkte einzuheimsen. Zu viel Zeit sollte man den Zielübungen allerdings nicht widmen, da sonst der Rettungsversuch jämmerlich scheitert. In den etlichen Ego-Shooter-Levels muss man ebenfalls Anpassungsfähigkeit beweisen. Oft steht man in bestimmten Situationen einer gewaltigen Feindübermacht gegenüber, und kommt nur heil aus dem Schlamassel, wenn man brachial die Argumente der Waffen sprechen lässt.

VIELFÄLTIGE TALENTE

James Bond wäre kein Superagent, wenn er nicht – neben

WIR MACHEN DEN WEG FREI Der Wagen kann auf eine beachtliche Bordbewaffnung zurückgreifen.

seinen Talenten als Schütze – auch noch andere Fähigkeiten beherrschen würde. So müssen mit dem kleinen Taschenlaser Safes geöffnet oder Codeschlösser mithilfe des Mini-Computers geknackt werden. Neben diesen hilfreichen Q-Gadgets gibt es auch noch einen Enterhaken, der zum Erreichen höher gelegener Orte benutzt werden kann. Die Anwendung dieser Hilfsmittel wurde geschickt in das übrige actiongeladene Geschehen eingefügt. In geregelten Abständen sieht sich James Bond außerdem gezwungen, von seinem schnittigen Rennboliden Gebrauch zu machen. Diese Abschnitte sind ebenfalls gespickt mit alternativen Wegen, für die man Bonuspunkte einheimsen kann. Ihr könnt zum Beispiel kurzerhand eine Abkürzung durch ein Gebäude nehmen und euch so einen Vorsprung verschaffen. Der Wagen sieht nicht nur gut aus, sondern hat auch alle möglichen Zusatztechniken, die ein waschechtes Bond-Auto ausmachen. Feindliche Gefährte kann man zum Beispiel entweder mit Lenkraketen, die sich ihr Ziel selbst suchen oder mit einem Maschinengewehr ausschalten. Manche Stellen in diesen Fahrsequenzen machen den Einsatz von besonderen Hilfsmitteln unerlässlich. Per Knopfdruck bewegt man sich nur noch auf zwei Rädern vorwärts

SCHNEEMANN Bei den Fahrlevels ist es nicht ganz einfach, die Gegner zu treffen.

ZWILLING Pierce Brosnan spielt zum ersten Mal in einem Videospiel die Hauptrolle.

SCHARFSCHÜTZE Gleich zu Beginn des Spiels muss man seine Sniperfähigkeiten unter Beweis stellen.

24
Präzisionsgewehr

BÖSEWICHT Im neusten Teil muss sich James Bond mit diesem teuflischen Zeitgenossen herumärgern.

INFO KONVERTIERUNGSCHECK

Umfang:	Identisch mit der PlayStation-2- und Xbox-Version
Performance:	Insgesamt überzeugender als bei den beiden Konkurrenten

Beurteilung der Umsetzung von PS2 und Xbox auf GC **GUT**

Bei der Xbox-Version laufen die Ego-Shooter-Levels sehr flüssig ab – die Fahrzeug-Levels kranken dafür mit Ruckeleinlagen. Die PS2-Fassung leidet in beiden Spielarten unter gelegentlichen Rucklern. Auf dem GameCube sind in beiden Varianten und im Vierspieler-Modus Ruckler kaum vorzufinden.

und kann so gegnerische Straßensperren umgehen. Um größere Abgründe zu überwinden, schaltet man den Turbo ein und stellt neue Weitsprungrekorde auf. Wenn es auf dem Trockenen nicht mehr weitergeht, begibt man sich mit der schmucken Kutsche einfach ins kühle Nass und lehrt hier das Terroristenpack das Fürchten. Die Steuerung des Fahrzeuges ist in diesen Abschnitten gut gelungen und geht flott von der Hand.

WELTENBUMMLER

Wie es sich für einen guten Ego-Shooter gehört, lässt sich James Bond in den Ballerbereichen ebenfalls gut durch die komplexen und mit vielen kleinen Details gespickten Umgebungen steuern. Eure Einsätze führen euch dabei in ein verschneites Schloss in den Bergen mit verwinkelten Gängen und vielen alternativen Wegen. Atmosphärisch sehr ansprechend ist der Abschnitt, in dem man die feindlichen Schergen in einem traditionellen japanischen Landhaus unschädlich machen muss. Der Multiplayer-Modus wurde erfreulicherweise mit allerhand unterschiedlichen Matcharten ausgestattet und läuft – auch bei viergeteiltem Bildschirm – ebenfalls recht flüssig. Grafisch kann das gesamte Spiel überzeugen, wobei die Stärken und Schwächen des Vorgängers leider auch wieder zu finden sind. Ruckeleinlagen sind vor allem in den Fahrsequenzen zu finden, treten aber nur dann auf, wenn auf dem Bildschirm – im wahrsten Sinne des Wortes – ein Effektfeuerwerk abbrennt. Spielerisch ergeben sich dadurch aber keine Nachteile, so dass man diese kleinen Mankos gerne in Kauf nimmt. Bond-typisch zeigt sich die musikalische Untermalung von ihrer besten Seite. Die eingespielte Dramatik der stimmungsvollen Stücke orientiert sich dabei perfekt am Spielgeschehen. Ebenfalls sehr zu überzeugen vermag die deutsche und lippensynchrone Sprachausgabe. Im Großen und Ganzen ist die neuste Episode des britischen Multitalents wieder rundum gelungen und wird alle, die sich auf dieses Abenteuer einlassen, begeistern.

UDO CRNJAK

MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Udo Crnjak
trinkt wieder Martini.

Der geringe Umfang des Spieles ist auf der einen Seite schon als Kritikpunkt anzusehen. Auf der anderen Seite bieten die vielen Mehrspielervarianten Spielspaß für längere Zeit. Auch das Freispielen der zusätzlichen Boni und Multiplayerelemente sorgt dafür, dass man über die geringe Länge des Einspieler-Modus hinwegsehen kann. Besonders herausragend ist die professionelle Aufmachung des Spieles gelungen, die den Filmen in nichts nachsteht. Ebenfalls erfreulich ist der Umstand, dass die GameCube-Version durch ihre grafische Überlegenheit – in den Einzelspieler-Missionen, wie auch in der Mehrspielervariante – die beste erhältliche Version ist.

IM VERGLEICH
Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

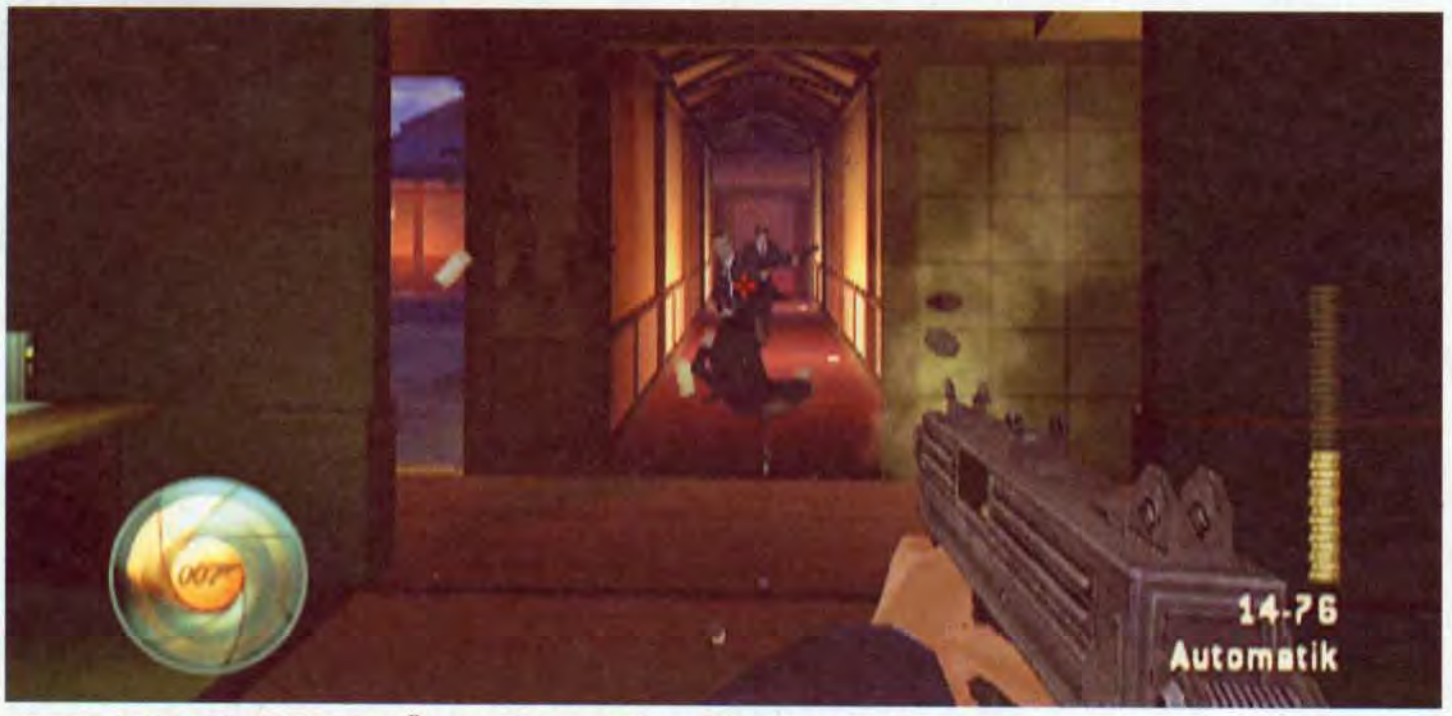
TimeSplitters 2 — Eidos — **88%**
Die Shooter-Referenz kann durch die Punkte Umfang, superflüssige Grafik und Abwechslung locker die Spitze halten.

Die Hard Vendetta — Vivendi Universal — **86%**
John McClane at its best! Der alternde Supercop rettet wieder die Welt. Sein berühmter Zynismus ist nach wie vor ungeschlagen.

JAMES BOND 007: NIGHTFIRE — Electronic Arts — **85%**
Tolle Symbiose der verschiedenen Action-Levels, die dazu beiträgt, dass der neue Bond den Vorgänger leicht überflügelt.

HEISSES DUELL In Mehrspielerduellen kann man sich so richtig aufs Korn nehmen und gemein sein.

FLUGHILFE Die Geschosse des Raketenwerfers kann man nach dem Abschuss selbst steuern.



WAFFENGEWALT Steht ihr einer Übermacht gegenüber, müsst ihr die Waffen sprechen lassen.

TEST
JAMES BOND 007: NIGHTFIRE

Genre:	Action
Spieler:	1-4
Speichern:	Memory Card, 2 Blöcke
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	12 Levels
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.electronic-arts.de**

Hersteller: **Electronic Arts**	Termin: **Erhältlich**
Preis: **Ca. € 60,-**	USK-Freigabe: **Ab 16 Jahren**

Besonderheiten:
Dolby ProLogic II

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
84%	86%	86%	**85%**

„Insgesamt sehr überzeugendes **Agenten-Abenteuer** mit etwas zu geringem Umfang."

TRUHEN Haltet immer die Augen offen, um so viele wie möglich davon zu finden.

KLASSENKAMERADEN Meistens reden sie nur dumm daher, aber manchmal könnt ihr mit ihnen auch Tauschgeschäfte abwickeln.

FEUERBALL Nur ein schneller Sprung zur Seite kann euch hier noch retten, ansonsten: „Arrivederci, Beans!“

Harry Potter und die Kammer des Schreckens

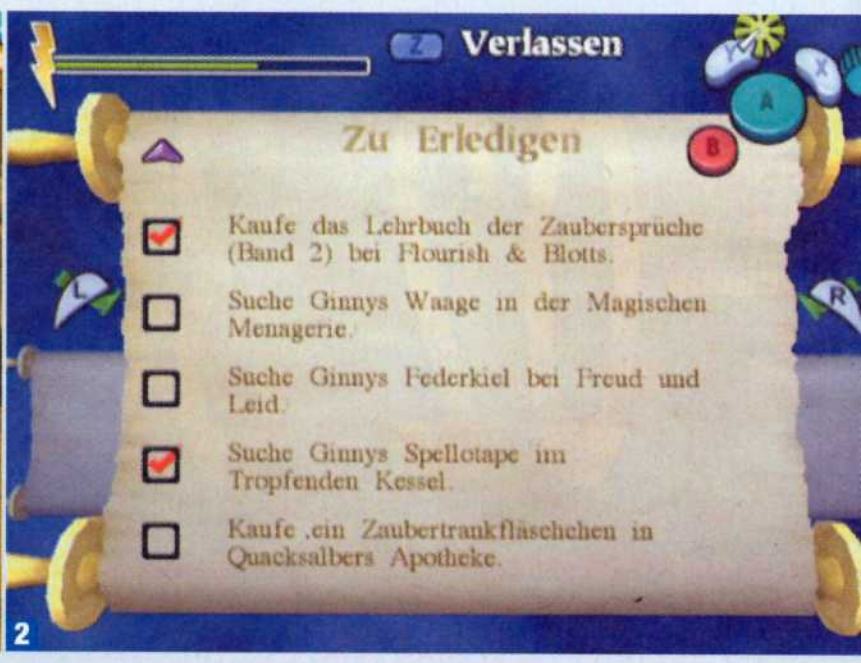
Nach Harry Potter und der Stein der Weisen macht sich der kleine Zauberlehrling auf in die Kammer des Schreckens.

Die Autorin Joanne K. Rowling begeisterte mit vier *Harry Potter*-Bänden nicht nur Kinder, sondern auch unzählige Erwachsene. Der fünfte Band, *Harry Potter und der Orden des Phönix* (der Name des Titels wurde allerdings noch nicht definitiv bestätigt), steht bereits allein mit den Vorbestellungen in den Bestsellerlisten. Nach der erfolgreichen Videospiel-Umsetzung des ersten Bandes, *Harry Potter und der Stein der Weisen*, folgt nun die Umsetzung des zweiten Buches, *Harry Potter und die Kammer des Schreckens*. Ihr werdet eine liebevoll detailliert gestaltete Welt voller Hexen und Zauberer vorfinden. Schlüpft in die Rolle des kleinen Hokuspokus-Azubis und trefft alte Bekannte wie Ron und Hermine – Harrys beste Freunde – und die hilfreiche Eule Hedwig wieder. Zu Beginn des Spiels befindet ihr euch im Garten von Harrys Zauberfreunden, den Weasleys.

GNOMENWEITWURF

Um den Umgang mit eurem ersten Zauberspruch „Flipendo“, dem „Weiche-zurück-Fluch“, zu lernen, müsst ihr anfangs eine verzauberte Waschmaschine außer Gefecht setzen und Mrs. Weasleys Garten von Gnomen säubern. Gnome sind kleine, äußerst lästige Zwerge, die es im Weitwurf über den Gartenzaun zu befördern gilt. Je weiter ihr die Winzlinge werft, desto mehr Punkte heimst ihr dafür ein. Die hässlichen Plagegeister mit einem gut gezielten Weiche-zurück-Fluch zu attackieren und sie anschließend weit

1



2

1. BIBLIOTHEK Hier findet ihr viele nützliche Informationen – ein Abstecher dorthin kann nicht schaden.

2. ERRINNER-MICH Solltet ihr mal vergessen haben, was zu tun ist, drückt einfach den Z-Button.

FLUGSTUNDE Harry in umgekehrter Flugrichtung zu steuern ist gar nicht so einfach

WEIDE Vor den peitschenden Ästen dieses skurrilen Baumes solltet ihr euch in Acht nehmen.

in einen See oder über Mauern zu katapultieren, macht wirklich Spaß und wird außerdem noch reich belohnt. Körperkontakt mit Gegnern solltet ihr generell vermeiden, da euch sonst eure mühsam gesammelten „Bertie Botts Bohnen" nur so um die Ohren fliegen. Diese werdet ihr im weiteren Spielverlauf nämlich dringend brauchen. Wenn ihr Hogwarts, die Schule für Hexerei und Zauberei, erreicht, könnt ihr sie bei Harrys Azubi-Kollegen, Fred und George, gegen allerlei nützliche Gegenstände eintauschen. Vorher fliegt ihr allerdings noch mit so genanntem Flohpulver in die legendäre Winkelgasse. Dort gilt es beispielsweise, Ginnys verschwundene Waage wiederzufinden. Dafür müsst ihr euch an einem mürrischen Hexer vorbeischleichen. Werft am besten einfach ein paar Stinkbomben, um den alten Kauz abzulenken – während seines dadurch verursachten Hustenanfalls könnt ihr euch ungehindert an ihm vorbeimogeln. Egal, wo ihr euch gerade aufhaltet: Durchsucht alle möglichen Dinge wie Fässer, Vasen, Pilze und vieles mehr! Ihr werdet ständig neue kuriose, aber nützliche Gegenstände erhalten. Unzählige Truhen, meistens mit Bildkarten berühmter Zauberer und Hexen bestückt, gilt es zu finden. Insgesamt könnt ihr 101 Bildkarten sammeln, welche ihr in Hogwarts mit euren Schulkameraden tauschen könnt. Natürlich erhaltet ihr während des Spiels auch neue Zauberkräfte, wie beispielsweise „Lumos". Dieser Spruch ermöglicht euch die Beleuchtung von dunklen Gegenden und ist für das Auffinden von Geheimgängen unentbehrlich. Er kann aber auch zur Abwehr von angreifenden, euch nicht gerade freundlich gesinnten Kreaturen recht nützlich sein.

EINFACHES GAMEPLAY

Mit dem Z-Button könnt ihr jederzeit euer Erinner-mich, ein sehr hilfreiches Nachschlagewerk, aufrufen. Zwischen den Optionen Inventar, Karten, Quest (für die Zauberkartensammlung äußerst wichtig) und den zu erledigenden Aufgaben könnt ihr mit der R-Taste durchschalten. Im Inventar könnt ihr den verschiedenen Zaubersprüchen auch eine bestimmte Tastenbelegung zuweisen. Eure Flugkünste müsst ihr im späteren Verlauf ebenfalls unter Beweis stellen. Wie es sich für Hexer gehört, müsst ihr das Besenreiten natürlich perfekt beherrschen. Wem die Flugphasen zu leicht erscheinen, der kann im Optionsmodus die Lenkung auch auf „umgekehrt" ändern, was das Ganze etwas schwieriger, aber auch viel lustiger gestaltet. Während des Spiels könnt ihr euch mit sämtlichen Personen unterhalten; oft hat das nur einen unterhaltsamen Smalltalk zur Folge, allerdings erhaltet ihr ab und an auch nützliche Informationen. Harry lässt sich zwar angenehm dirigieren, allerdings ist die Steuerung nach unserem Geschmack etwas zu simpel ausgefallen. Bei Bedarf springt der Zauberlehrling leider ganz von alleine oder kriecht durch einfaches Betätigen des A-Buttons durch niedrige Schächte hindurch. Einen 60-Hertz-Modus hat Harry zwar nicht spendiert bekommen, das stört aber kaum. Der Bildaufbau läuft dennoch relativ flüssig. Mit gelungenen Texturen haben die Entwickler wirklich nicht gerade gegeizt, allerdings hätten einige Areale definitiv etwas mehr davon vertragen können.

KERSTIN SPRINGER

GNOMEN Haltet die Augen nach ihnen offen und vertreibt sie aus Mrs. Weasleys Garten, sie wird es euch danken.

TEST

HARRY POTTER

Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Speichern:	Memory Card, 4 Blöcke
Schwierigkeit:	Leicht
Umfang:	12 Missionen
Sprache:	Deutsch

Internet: **Electronic Arts**

Hersteller **Electronic Arts**	Termin **Erhältlich**
Preis **Ca. € 55,-**	USK-Freigabe **Ab 6 Jahren**

Besonderheiten:
GBA-Linkmöglichkeit

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
76%	80%	72%	**74%**

„Ein recht gutes 3D-Adventure, das allerdings **nicht für jede Alterstufe** geeignet ist."

INFO VERSIONS-CHECK

Harry zaubert auf sämtlichen Konsolen fast gleichzeitig.

Während die GameCube-Version relativ kurze Ladezeiten aufweist, dauert dies auf der PS2 sowie der Xbox etwas länger. Da sich die Xbox- allerdings grafisch kaum von der GameCube-Version unterscheidet, ist dies etwas verwunderlich. Punkten kann auf jeden Fall die PS2 mit einem etwas flüssigeren Bildaufbau. Im Großen und Ganzen stehen sich die verschiedenen Versionen aber in kaum etwas nach.

MEIN FAZIT GUT

Kerstin Springer
will auch Flohpulver.

Eigentlich fühlte ich mich für dieses Spiel etwas zu alt. Allerdings hat es mir aufgrund der vielen liebevollen Details wider Erwarten doch Spaß gemacht, Harry durch die Welt der Zauberei zu steuern. Weniger gefallen hat mir dabei, dass man seine Zeit manchmal nur damit verbringen muss, ohne Ende Bohnen für die Tauschgeschäfte zu sammeln. Das ständige Bearbeiten von Pilzen kann einem manchmal doch etwas auf die Nerven gehen. Das Gameplay ist meiner Meinung nach etwas zu einfach ausgefallen. Für ältere Spieler hätten ruhig ein paar kniffligere Aufgaben eingebaut werden können.

IM VERGLEICH
Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

Starfox Adventures — 91%
Nintendo

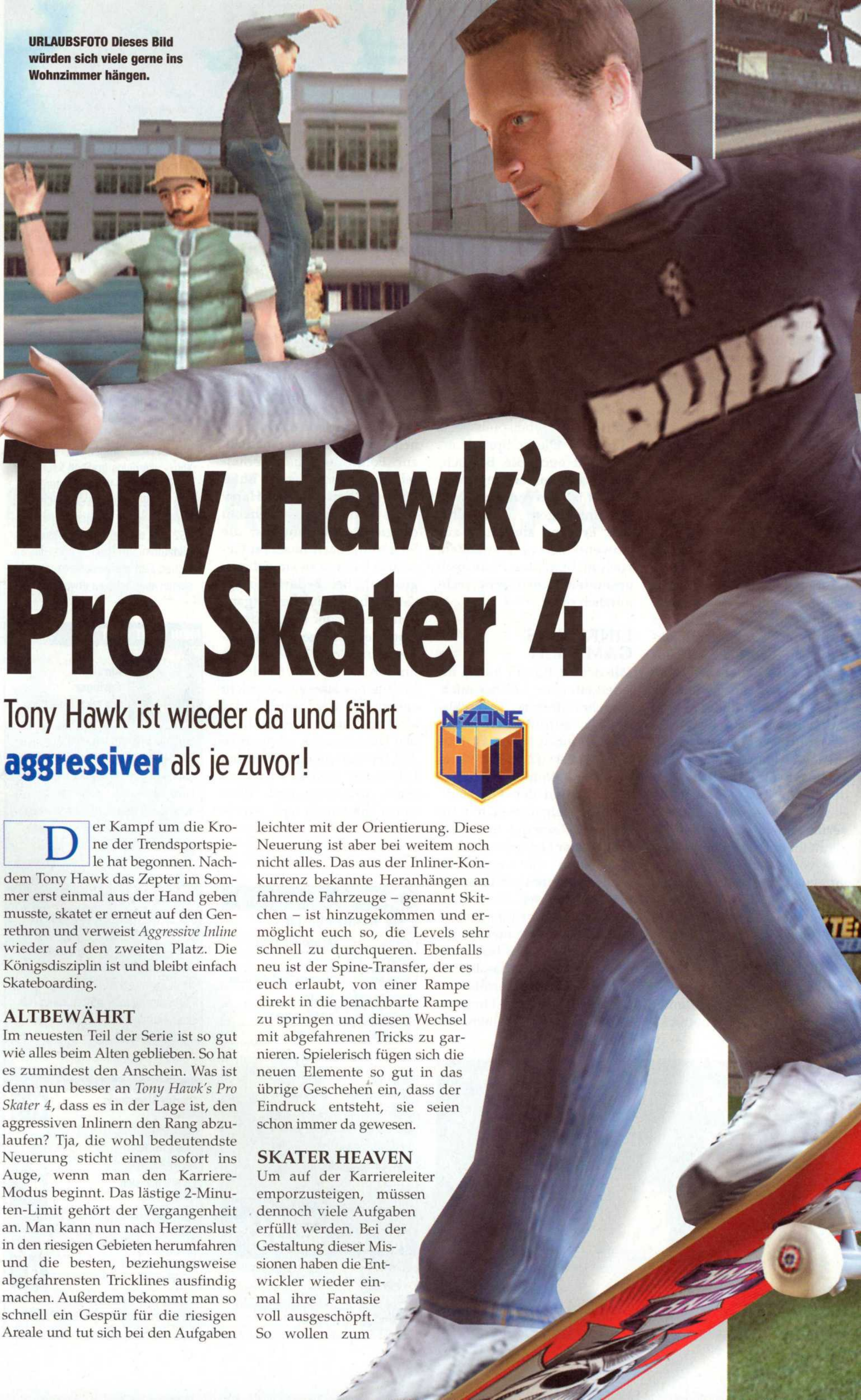
Tja, natürlich hat Fox McCloud um einiges besser abgeschnitten, vor allem unzählige *Zelda*-Fans hat dieses Spiel echt begeistert.

Luigi's Mansion — 86%
Nintendo

Dieser Titel hätte mit Sicherheit eine höhere Wertung verdient, wenn der Spielspaß nicht so schnell zu Ende wäre.

HARRY POTTER — 74%
Electronic Arts

Diejenigen, die gerne Sequenzen aus dem Film nachspielen möchten, liegen mit Harrys Abenteuer genau richtig.



URLAUBSFOTO Dieses Bild würden sich viele gerne ins Wohnzimmer hängen.

Tony Hawk's Pro Skater 4

Tony Hawk ist wieder da und fährt **aggressiver** als je zuvor!

N-ZONE HIT

Der Kampf um die Krone der Trendsportspiele hat begonnen. Nachdem Tony Hawk das Zepter im Sommer erst einmal aus der Hand geben musste, skatet er erneut auf den Genrethron und verweist *Aggressive Inline* wieder auf den zweiten Platz. Die Königsdisziplin ist und bleibt einfach Skateboarding.

ALTBEWÄHRT

Im neuesten Teil der Serie ist so gut wie alles beim Alten geblieben. So hat es zumindest den Anschein. Was ist denn nun besser an *Tony Hawk's Pro Skater 4*, dass es in der Lage ist, den aggressiven Inlinern den Rang abzulaufen? Tja, die wohl bedeutendste Neuerung sticht einem sofort ins Auge, wenn man den Karriere-Modus beginnt. Das lästige 2-Minuten-Limit gehört der Vergangenheit an. Man kann nun nach Herzenslust in den riesigen Gebieten herumfahren und die besten, beziehungsweise abgefahrensten Tricklines ausfindig machen. Außerdem bekommt man so schnell ein Gespür für die riesigen Areale und tut sich bei den Aufgaben leichter mit der Orientierung. Diese Neuerung ist aber bei weitem noch nicht alles. Das aus der Inliner-Konkurrenz bekannte Heranhängen an fahrende Fahrzeuge – genannt Skitchen – ist hinzugekommen und ermöglicht euch so, die Levels sehr schnell zu durchqueren. Ebenfalls neu ist der Spine-Transfer, der es euch erlaubt, von einer Rampe direkt in die benachbarte Rampe zu springen und diesen Wechsel mit abgefahrenen Tricks zu garnieren. Spielerisch fügen sich die neuen Elemente so gut in das übrige Geschehen ein, dass der Eindruck entsteht, sie seien schon immer da gewesen.

SKATER HEAVEN

Um auf der Karriereleiter emporzusteigen, müssen dennoch viele Aufgaben erfüllt werden. Bei der Gestaltung dieser Missionen haben die Entwickler wieder einmal ihre Fantasie voll ausgeschöpft. So wollen zum

BLINDER PASSAGIER Durch das Festhalten an Fahrzeugen kommt man ziemlich schnell durch die Gebiete. (links)
NEU DABEI Mit dem Transfer kann man von einer Rampe in die nächste springen. (rechts)

Beispiel leere Bierfässer, die von Studenten liegen gelassen wurden, abgeräumt werden. Wettrennen wollen gewonnen werden, wobei ihr zum Beispiel gegen Hunde, Inline-Skater oder die Polizei antreten könnt. Neben eurem Skater gibt es noch 13 andere Fahrkünstler, die euch einen immer höher werdenden Punkterekord als Vorgabe liefern, den es zu knacken gilt. Besonders abgefahrene Aufträge sind ebenfalls wieder dabei. So gilt es zum Beispiel, ein von Vögeln besetztes Geländer zu reinigen, damit ein Maler an seine Arbeit kann. Die Steuerung ist nach wie vor genial intuitiv und Kenner der vorhergehenden Teile fühlen sich sofort wieder wohl. Die *Tony*-typischen Mehrspielervarianten sorgen für den nötigen Spaß mit einem Freund. Wer Lust hat, sich einen eigenen Skatepark zu bauen, der kann seiner Kreativität freien Lauf lassen. Fantastisch sehen auch wieder die Skater und deren Bewegungsabläufe aus. Bei genauem Hinsehen fällt auf, dass die Animationen der Fahrer im Detail verfeinert wurden. Das Ergebnis sieht den realen Skatern sehr, sehr ähnlich. In puncto Größe und Detailgrad konnten die Levels ebenfalls zulegen, so dass ihr allein schon mit dem Herumfahren eine ganze Weile beschäftigt sein werdet. Von der musikalischen Untermalung brauche ich gar nicht erst anfangen. Insgesamt etwa 35 Stücke von Biz Markie, Iron Maiden, Goldfinger, Gang Starr, den Sex Pistols oder System of a Down sorgen dafür, dass das Skater-Erlebnis perfekt wird. Meine Damen und Herren: Der König des Trendsports ist zurück!

UDO CRNJAK

MEIN FAZIT: SEHR GUT

Udo Crnjak
pfeift auf Inliner.

Nachdem *Aggressive Inline* diesen Sommer erschien, sah ich schon die Krone für Tony Hawk in weite Ferne gerückt. Umso überraschter und erfreuter war ich, als ich die neueste Episode gespielt habe. Die Möglichkeit, frei in den Levels umherzufahren, ist einfach cool. Man kann sich richtig Zeit lassen oder eine Aufgabe erledigen, wenn man Lust darauf hat. Dieses neue Feature verschafft den Skatern den entscheidenden Vorteil.

IM VERGLEICH
Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

TONY HAWK'S PRO SKATER 4 — 92%
Activision
Die Skater schlagen wieder zu und lassen sich von der Spitze nicht mehr vertreiben. So wie's sich gehört.

Aggressive Inline — 89%
Acclaim
Mit den Rollen direkt unter den Füßen konnten die Inline-Skater für kurze Zeit königliche Luft schnuppern.

Tony Hawk's Pro Skater 3 — 88%
Activision
Der Vorgänger wurde im Sommer zum Entsetzen vieler Fans von der frechen und aufmüpfigen Konkurrenz überholt.

INFO KONVERTIERUNGSCHECK

Umfang:	Identisch zu PS2 + Xbox
Performance:	Flüssiger als PS2 + Xbox

Umsetzung von PS2 und Xbox auf GameCube: SEHR GUT

Der grafische Ablauf während der Ein-Spieler-Modi ist bei allen erhältlichen Versionen gleich flüssig. Bei ausgedehnten Zwei-Spieler-Duellen ist jedoch aufgefallen, dass die GameCube-Version gegenüber der PS2-Version leicht die Nase vorne hat und keine Ruckler zu beobachten waren. Alles in allem ist die GameCube-Fassung des Skater-Epos die grafisch überzeugendste. Beim Kauf entscheidet allerdings die Wahl des Controllers.

AUFGABEN Neben den S-K-A-T-E-Buchstaben kann man auch die C-O-M-B-O-Buchstaben einsammeln.

VIRTUA TONY Im ersten Level kann man das Skateboard auch mal zum Tennis spielen missbrauchen. Ein netter Spaß für zwischendurch. (oben)
HOCH HINAUF Kennt man die Levels schon ganz gut, sind Tricks an außergewöhnlichen Stellen kein Problem mehr. (unten)

TEST
TONY HAWK'S PRO SKATER 4

Genre:	Trendsport
Spieler:	1-2
Speichern:	Memory Card, 9 Blöcke
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	9 Levels
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.activisiono2.com**

Hersteller: **Activision**	Termin: **Erhältlich**
Preis: **Ca. € 60,-**	USK-Freigabe: **Ab 6 Jahren**

Besonderheiten:
Dolby ProLogic II

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
90%	89%	92%	**92%**

„Spielerisch wie grafisch ist der neueste Teil **absolut genial.** Ein Pflichtkauf!"

Jedi-Ritter sind **Meister im Lichtschwertkampf** und beherrschen die Macht im Schlaf. Tut es ihnen auf dem GameCube gleich.

Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast

Das PC-Original wurde von LucasArts und Raven Software ins Leben gerufen und konnte schon in allen Belangen Bestnoten einheimsen. Konsolenspieler mit einer Obsession für das *Star Wars*-Universum konnten nur neidisch auf die Konkurrenz schielen. Doch damit ist es vorbei, denn ein lang ersehnter Traum wird endlich wahr. Kyle Katarn nimmt den Kampf gegen die bösen Mächte des Imperiums auf dem GameCube und der Xbox auf. *Star Wars*-typisch bekommt man es mit einer komplexen Story zu tun, die mit Dramatik und Wendungen gespickt ist. Erzählt wird diese in regelmäßig eingestreuten Zwischensequenzen, die leider qualitativ enttäuschen.

BUNTER GAMEPLAY-MIX

Der erste Einsatz führt euch zu einem verlassenen imperialen Außenposten und verlangt euch schon sehr viel Denkarbeit ab. So müsst ihr euch zum Beispiel überlegen, wie ihr eine gepanzerte Tür überwindet oder an einige Codes für einen Zentral-

BOOM An manchen Stellen kann man mithilfe der richtigen Waffe schön gemein sein.

ZERSTÖRUNGSORGIE Einige Bauten gehen in einem riesigen Feuerball zugrunde.

1.BLECHBÜCHSEN Diese metallischen Unruhestifter kennt jeder eingefleischte Star-Wars-Fan. **2.LEICHTFÜSSIG** Hier bringt euch nicht der Blaster weiter, sondern nur Grips. **3.ARTISTISCH** Die Sterbeanimationen sind sehr vielfältig.

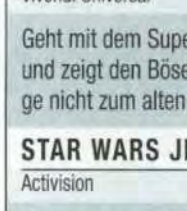
men noch knifflige Sprungpassagen hinzu. Insgesamt ist das gesamte Leveldesign sehr gut ausgefallen und zwingt euch oft, die Gehirnzellen auf Hochtouren laufen zu lassen. Nicht immer ist einfaches Drauflosgeballere die beste Lösung. Nach ein paar Levels kommt auch das heiß erwartete Lichtschwert zum Einsatz. Die Ansicht wechselt dann in die Third-Person-Perspektive. Steht man einem Gegner mit einer Schusswaffe gegenüber, werden die Geschosse zum Beispiel automatisch abgewehrt. Mit etwas Glück kann man sogar die Feinde mit diesen Querschlägern erledigen. Ansonsten stehen dem GameCube-Ritter von heute mehrere Angriffe mit dem leuchtenden Säbel zur Verfügung. Als besonders nützlich erweist sich auch die Bumerang-Funktion des Schwertes. Mittels des Sekundärangriffes kann man es wegschleudern und so auch weiter entfernte Bösewichter unschädlich machen. Einen besonderen Reiz übt auch die Anwendung der Machtkräfte aus. Zur Verfügung stehen nicht nur die Kräfte Stoß, Griff, Sprung, Beschleunigung oder Energieblitz, sondern auch nette Spielereien wie Würgegriff oder Gedankenkontrolle. Im Kampfgetümmel kann man zum Beispiel eine ganze Reihe von imperialen Soldaten einen schmalen Steg hinunterstoßen, während man den Rest mit Lasersalven aufs Korn nimmt. Bei diesen vielfältigen Steuer-Elementen fragt man sich, ob man das alles überhaupt auf dem Controller unterbringen kann. Ja, allerdings wurde jede Taste ausgenutzt und auch eine Doppelbelegung war notwendig. Im Großen und Ganzen ist die Umsetzung der Steuerung recht gut gelungen. Nach kurzer Eingewöhnung kommt man mit dieser Lösung gut zurecht.

ZWEISCHNEIDIGES SCHWERT

Der Kampf gegen das teuflische Imperium führt euch nicht nur auf den Außenposten, sondern auch in eine Bergwerksmine, nach Nar Shaddaa, einen Mond voller Schmuggler oder in die Stadt in den Wolken. An wenigen Stellen wurden kleine architektonische Veränderungen vorgenommen, die aber keinen gravierenden Einfluss auf das ursprüngliche Leveldesign haben. Hat man das Spiel durchgezockt, kommt man in den Genuss des konsolenexklusiven Bonuslevels „Mission at Alzoc III". Weniger erfreulich ist die unterdurchschnittliche grafische Präsentation des gesamten Spieles. Die Framerate ist meistens instabil, was bei besonders hektischen Gefechten manchmal Zielprobleme aufkommen lässt. Erinnerungen an alte N64-Zeiten lassen auch die verwaschenen Texturen aufkommen. Wie es sich für ein Spiel aus dem *Star Wars*-Universum gehört, trägt die hervorragende Musikuntermalung von John Williams einen großen Teil zu der Atmosphäre bei. In verschiedenen Mehrspielervarianten wie Free for All, Jedimeister oder Capture the Flag kann man unter Kumpels den echten Könner ermitteln. Leider ist dieses Vergnügen auf zwei menschliche Spieler beschränkt. Wer über die grafischen Mängel hinwegsehen kann und sich auf dieses Abenteuer einlässt, wird mit einem spannenden und fordernden Spiel bedient.

UDO CRNJAK

MEIN FAZIT **SEHR GUT**



Udo Crnjak
spürt die Macht.

Zugegeben, ich war von der schlampigen grafischen Umsetzung sehr enttäuscht. Das, was zu sehen ist, steht in keiner Relation zu den spielerischen oder akustischen Qualitäten. Die Unterschiede in der Levelarchitektur kann ich auch nicht ganz nachvollziehen: Das ursprüngliche Leveldesign hätte bei der mangelnden Grafikqualität auch beibehalten werden können. Meine Bedenken bezüglich der Steuerung wurden auch nicht bestätigt.

IM VERGLEICH
Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

TimeSplitters 2 — 88%
Eidos
In verschiedenen Zeitepochen könnt ihr euer Geschick an mehreren Waffen beweisen und allerhand Gegner besiegen.

Die Hard Vendetta — 86%
Vivendi Universal
Geht mit dem Superbullen auf Gangsterjagd und zeigt den Bösewichtern, dass er noch lange nicht zum alten Eisen gehört.

STAR WARS JEDI KNIGHT II — 83%
Activision
Die Macht ist mit dir! Erlernt Stück für Stück die Fähigkeiten eines Jedi und zieht gegen das Imperium in den Kampf.

INFO CHARAKTERE

Wie im Film!

Wer ein Fan der Saga ist und die Filme mit Begeisterung verschlungen hat, wird in diesem Abenteuer sofort alte Bekannte wiedererkennen.

Die Entwickler gaben sich viel Mühe, das Flair und die Atmosphäre der Filmvorlage so gut wie nur möglich ins Spiel zu übernehmen. Das haben sie zweifelsohne geschafft. Nicht nur die superbe Musik und die originalen Synchronstimmen, sondern auch die Charaktere könnten direkt aus einem der Filme stammen. Hier ein paar Beispiele.

TEST
STAR WARS JEDI KNIGHT II

Genre:	Ego-Shooter
Spieler:	1-2
Speichern:	Memory Card, 27 Blöcke
Schwierigkeit:	Mittel bis schwer
Umfang:	25 Missionen
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.activision.de**

Hersteller **Activision**	Termin **Erhältlich**
Preis **Ca. € 65,-**	USK-Freigabe **Ab 16 Jahren**

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
68%	86%	84%	**83%**

„Ein tolles Spiel, das unter der **unterdurchschnittlichen grafischen Umsetzung** leidet."

Zieht mit „The Rock" gegen die **Mächte der Finsternis** in den Kampf.

The Scorpion King: Aufstieg des Akkadiers

Dwayne Johnson, unter Wrestlingfans besser bekannt als „The Rock", spielte die Hauptrolle in dem titelgebenden Kinostreifen. Die Übereinstimmungen mit dem Film beschränken sich jedoch auf die Namen der Charaktere. Der dunkle Herrscher Magus will die Mächte der Finsternis beschwören und so zu großem Ruhm kommen. Das lässt sich Mathayus und sein Stamm natürlich nicht gefallen. Um sich gegen eine Vielzahl von Gegnern zu behaupten, hat man die Möglichkeit, mit verschiedenen Waffen vielfältige Schlagkombinationen auszuführen. In den insgesamt 16 Levels ist das Feindaufgebot besonders hoch. Wo wir auch gleich bei einem der vielen Kritikpunkte angekommen sind. Befinden sich viele Gegner auf dem Bildschirm und führt man eine Spezialcombo aus, kommt die Grafik-Engine gehörig ins Ruckeln. Die Umgebungen kranken außerdem an akuter Detailarmut und das Spielprinzip ist auch zu simpel, um überzeugen zu können.

UDO CRNJAK

ERDBEBEN Die Stampfattacke kann in manchen Situationen hilfreich sein.

ÜBERMACHT Bei höherem Gegneraufkommen werden die Kämpfe schnell unfair.

MEIN FAZIT OK

Udo Crnjak ist Skorpion.

Der Film konnte durch seinen Hauptdarsteller einigermaßen überzeugen, was man von dem Spiel nicht sagen kann. Bei den Kämpfen und beim Aufheben von Gegenständen fiel mir die unausgereifte Kollisionsabfrage auf. Außerdem steht man auch oft unfairen Situationen gegenüber. Gekrönt wird das Ganze von der miesen Kameraführung. Man muss eigentlich in allen Situationen, egal ob in Kämpfen oder beim Erforschen der Gebiete, ständig die Kamera nachjustieren.

TEST

THE SCORPION KING

Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Speichern:	Memory Card, 2 Blöcke
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	16 Levels
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.universalinteractive.de**

Hersteller	Termin
Vivendi Universal	**Erhältlich**
Preis **Ca. € 60,-**	USK-Freigabe **Ab 12 Jahren**

Besonderheiten: **60-Hz-Modus**

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
54%	55%	53%	**53%**

„Stellenweise unfaires, langweiliges Spiel mit schlechter Kamera und **ohne große Highlights.** "

X-Men: Next Dimension

Die **Mutanten-Akademie** ist wieder da und prügelt jetzt endlich auch auf dem GameCube.

SCHWERGEWICHT Um nicht unter dem mutierten Klops begraben zu werden, sollte man sich schnell zur Seite rollen.

FLINK Dieser Akrobatin geht man besser aus dem Weg.

Für die PSone hatte Activision bereits zwei Beat 'em Ups mit den skurrilen Comic-Helden ins Rennen geschickt. Der Nachfolger *Next Dimension* profitiert dadurch natürlich von den besseren technischen Voraussetzungen. Um euch gegenseitig das Hirn rauszuprügeln, stehen 24 Charaktere wie beispielsweise Wolverine oder Cyclops zur Verfügung. In sieben verschiedenen Spielmodi müsst ihr mutierten Superhelden die Stirn bieten. Sehr abwechslungsreich ist hierbei der Team-Modus. Hier können acht Charaktere ausgewählt werden, um nacheinander gegen dieselbe Anzahl von Kontrahenten anzutreten. Eine Vielzahl von Combos sorgt für spektakuläre Aktionen. Sämtliche Figuren besitzen eigene Spezialmanöver sowie jeweils eine spezifische Waffe wie beispielsweise eine Kanone oder auch Fingerklingen, mit denen ihr Freddy-Krüger-like eure Gegner schlitzen könnt.

KERSTIN SPRINGER

MEIN FAZIT GUT

Kerstin Springer mag The Beast.

Vor allem eingefleischte *X-Men*-Fans dürfen sich auf ein wirklich solides Prügelspiel mit angenehmer Steuerung freuen. Wahrscheinlich werden Beat-'em-Up-Fans allerdings mit *Bloody Roar: Primal Fury* von Activision ein kleines bisschen besser beraten sein, da hier die verschiedenen Animationen der Charaktere ein wenig einfallsreicher und somit etwas besser gelungen sind.

TEST

X-MEN: THE NEXT DIMENSION

Genre:	Beat 'em Up
Spieler:	1-2
Speichern:	Memory Card, 3 Blöcke
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	7 Spielmodi, 24 Charaktere
Sprache:	Englisch

Internet: **www.activision.de**

Hersteller	Termin
Activision	**Erhältlich**
Preis **Ca. € 60,-**	USK-Freigabe **Ab 12 Jahren**

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
71%	69%	72%	**71%**

„**Nette Prügelei** mit massenweise Combos, aber etwas mangelhaften Charakteranimationen"

LUFTANGRIFF Wenn die Drachen zuschlagen, dann aber richtig.

FEUERBALL Die Feuereffekte sehen sehr gut aus, jedoch solltet ihr euch nicht grillen lassen.

Reign of Fire

Im Spiel wird's noch **vor dem Film** richtig heiß.

Ganz nach dem Zelluloidvorbild *Herrschaft des Feuers* nimmt man den Kampf gegen übermächtige Drachen auf. Auf den ersten Blick könnte man *Reign of Fire* für ein klasse Spiel halten. Nach genauerem Hinsehen und Spielen fallen aber sehr viele Kritikpunkte auf. Wenn man zum Beispiel in der letzten Minute einer Mission ins Gras beißt und dann wieder von vorne beginnen muss, ist das nicht sehr motivierend. Das kann zuletzt nicht nur aufgrund der übertriebenen Länge der Missionen passieren. Zu oft kommt es vor, dass man die Fahrzeuge nicht wirklich voll unter Kontrolle hat, da die Steuerung viel zu schwammig und ungenau geraten ist. Zugegeben, der Reiz, sich auf die Seite der Drachen zu stellen und den Menschen Feuer unterm Hintern zu machen, ist nicht zu unterschätzen. So bleibt am Ende ein Spiel mit schöner Grafik, nettem Sound, haufenweise verschenkten Ideen und einer miesen Steuerung.

UDO CRNJAK

MEIN FAZIT OK

Udo Crnjak
spielt mit dem Feuer.

Das optische und akustische Erscheinungsbild des Titels hat bei mir die Lust auf mehr geweckt. Nach einiger Zeit und vielen Toten war ich jedoch ziemlich entnervt. Während der Missionen gibt es keine Checkpoints oder Speichermöglichkeiten. Das beginnt sehr schnell zu stören und sorgt sogar dafür, dass einem die Lust auf die Drachenvariante vergeht.

TEST
REIGN OF FIRE

Genre:	Action
Spieler:	1
Speichern:	Memory Card, 3 Blöcke
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	12 Missionen
Sprache:	Deutsch
Internet:	www.bam4fun.com
Hersteller:	Konami
Termin:	Erhältlich
Preis:	Ca. € 60,-
USK-Freigabe:	Ab 16 Jahren
Besonderheiten:	Dolby Pro Logic II

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
75%	79%	59%	62%

„**Unausgegorenes Leveldesign** und Steuerung lassen dieses Spiel in der Schublade verschwinden."

Wreckless: The Yakuza Missions

Wer zerstört, gewinnt! Sorgt auch auf dem GameCube für **Blechschaden**.

Nachdem der Titel für die PS2 umgesetzt wurde, kommt er nun auch auf den Würfel. Wie schon bei den beiden anderen Versionen könnt ihr euch für einen Agenten oder eine Polizistin entscheiden und in den Krieg gegen die Yakuza ziehen. Als Kampfgerät stehen unter anderem wendige Sportwagen oder gepanzerte Polizeifahrzeuge zur Auswahl, mit denen ihr den Verbrechern rabiat zu Leibe rückt. Das ist auch notwendig, denn Rammen ist meist die einzige Möglichkeit, um die Gegner unschädlich zu machen. Bei der ganzen Action auf dem Bildschirm läuft die Grafik-Engine dennoch recht flüssig und sieht eigentlich ganz gut aus. Die optische Qualität der Xbox-Version wird jedoch nicht erreicht. Wie die PS2-Fassung unterscheidet sich die GameCube-Variante von dem Xbox-Vorbild durch 20 neue Missionen sowie einen Mehrspielermodus. Dummerweise leidet das Spiel an demselben Manko wie alle anderen Versionen auch: fehlende Langzeitmotivation. Nach einigen Stunden wird die Zerstörungsorgie langweilig.

UDO CRNJAK

TEST
WRECKLESS

Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2
Speichern:	Memory Card, 22 Blöcke
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	40 Missionen
Sprache:	Deutsch
Internet:	www.activision.de
Hersteller:	Activision
Termin:	Erhältlich
Preis:	Ca. € 55,-
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
77%	69%	72%	76%

„Dieses Spiel ist für alle **gefrusteten Autofahrer**, die gerne mal für einen Blechschaden sorgen."

MEIN FAZIT GUT

Udo Crnjak
rast so gerne!

Von spielerischer Tiefe oder Anspruch kann man bei diesem Titel mit Sicherheit nicht sprechen. Sämtliche Gegenstände am Wegesrand können in den Rennen überrollt werden. Leider hat man das Spiel viel zu schnell durchgespielt und alle Geheimnisse freigeschaltet. Für einen Anfall von Zerstörungswut eignet es sich jedoch allemal.

VERKEHRSROWDY Wesentlicher Bestandteil des Spiels ist die Zerstörung von gegnerischen Autos.

ABWECHSLUNG Von Zeit zu Zeit muss man auch mal als rettender Beschützer tätig werden.

Der Anschlag

Filmumsetzungen werden **selten gut**. Der Anschlag bestätigt die Regel.

Als Mitglied einer Spezialeinheit des FBI kämpft ihr gegen Terroristen. Ihr führt eure Truppe in Landhäuser, Gefängnisse und Hafenanlagen. Die Missionsziele reichen von der Beendigung von Geiselnahmen über das Deaktivieren von Bomben bis zum Ausschalten eines Terroristenführers. Die Grafik ruckelt ohne Ende, die Missionen sind eintönig. Taktikshooter-Fans sollten auf *Ghost Recon* warten.

FABIAN SLUGA

Ty the Tasmanian Tiger

Der Hüpftitel entführt euch nach **Down Under**, wo ihr mit Ty spannende Abenteuer erlebt.

Taz bekommt Konkurrenz aus dem eigenem Land. Mit Ty gilt es, dessen in der Traumwelt gefangene Familie zu befreien und den Bösewicht Cass unschädlich zu machen. Schlagt euch im Laufe des Abenteuers mit einem Bumerang und viel Sprunggeschick durch mittelmäßig gestaltete Levels. Die Kamera stellt im Spiel die eigentliche Schwierigkeit dar. Oft bleibt euch der optimale Überblick über die Abschnitte verwehrt.

UDO CRNJAK

Hot Wheels: Velocity X

Lasst die Reifen qualmen! Die Hot-Wheels-Flitzer machen den GameCube unsicher.

In vielfältigen Einspieler-Modi dürft ihr das Kind in euch rauslassen und zeigen, was die kleinen Kisten so drauf haben. Dabei lassen sich die Gegner mit allerlei Waffensystemen aufs Korn nehmen. Natürlich sind auch Mehrspielerduelle in drei verschiedenen Modi möglich. Außerdem kann man mithilfe des GBA einige Autos freischalten. Das Handling ist nicht sehr gut ausgefallen, was auch auf den Rest des Spieles zutrifft.

UDO CRNJAK

Monster Jam: Maximum Destruction

In Monster Jam: Maximum Destruction könnt ihr **wilder Zerstörungswut** freien Lauf lassen.

Mit 25 Monster-Trucks könnt ihr in acht verschiedenen Welten wüten. Durchbrecht Mauern, springt über Busse, zermalmt gegnerische Vehikel oder blast diese einfach mit auf dem Dach angebrachten Maschinengewehren und Raketenwerfern weg. Leider besteht das Hauptziel allein darin, von den Gegnern nur rauchende Einzelteile übrig zu lassen. Die Steuerung der Bigfoots ist überdies viel zu simpel ausgefallen.

KERSTIN SPRINGER

TAKTIK? In einigen Missionen müsst ihr ein Nachtsichtgerät benutzen.

KARGE LANDSCHAFT Die Umgebungen sind doch etwas zu karg gestaltet.

KLEINKRIEG Im Vierspieler-Modus geht's schon mal richtig zur Sache.

GRIP Ob geteert oder verschneit, die Bodenhaftung verändert sich kaum.

TEST DER ANSCHLAG

Genre:	Ego-Shooter
Spieler:	1
Speichern:	Memory Card, 20 Blöcke
Schwierigkeit:	Variabel
Umfang:	11 Missionen
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.ubisoft.de**

Hersteller	Termin
Ubi Soft	**Mitte Januar**
Preis	USK-Freigabe
Ca. € 60,-	**Ab 16 Jahren**

Besonderheiten: **Keine**

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
45%	72%	47%	**47%**

„Ruckelnde Grafik, lahmes Gameplay – eine weitere **Filmumsetzung**, die die Welt nicht braucht."

TEST TY THE TASMANIAN TIGER

Genre:	Jump & Run
Spieler:	1
Speichern:	Memory Card, 1 Block
Schwierigkeit:	Leicht
Umfang:	15 Levels
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.electronic-arts.de**

Hersteller	Termin
Electronic Arts	**Erhältlich**
Preis	USK-Freigabe
Ca. € 60,-	**Ohne Beschränkung**

Besonderheiten: **Keine**

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
61%	70%	62%	**61%**

„Ein nettes und unterhaltsames Spiel, das leider an einer **miesen Kameraführung** krankt."

TEST HOT WHEELS: VELOCITY X

Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-4
Speichern:	Memory Card, 1 Block
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	30 Missionen
Sprache:	Englisch

Internet: **www.thq.de**

Hersteller	Termin
THQ Entertainment	**Erhältlich**
Preis	USK-Freigabe
Ca. € 40,-	**Ab 6 Jahren**

Besonderheiten: **Linkmöglichkeit mit GBA-Version**

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
61%	56%	60%	**58%**

„**Träge Spielbarkeit und unspektakuläre Grafik** lassen nicht sehr viel Freude aufkommen."

TEST MONSTER JAM

Genre:	Action
Spieler:	1-2
Speichern:	Memory Card
Schwierigkeit:	Variabel
Umfang:	5 Spielmodi
Sprache:	Englisch

Internet: **www.ubisoft.de**

Hersteller	Termin
Ubisoft	**Erhältlich**
Preis	USK-Freigabe
Ca. € 60,-	**Ohne Beschränkung**

Besonderheiten: **Keine**

GESAMTWERTUNG

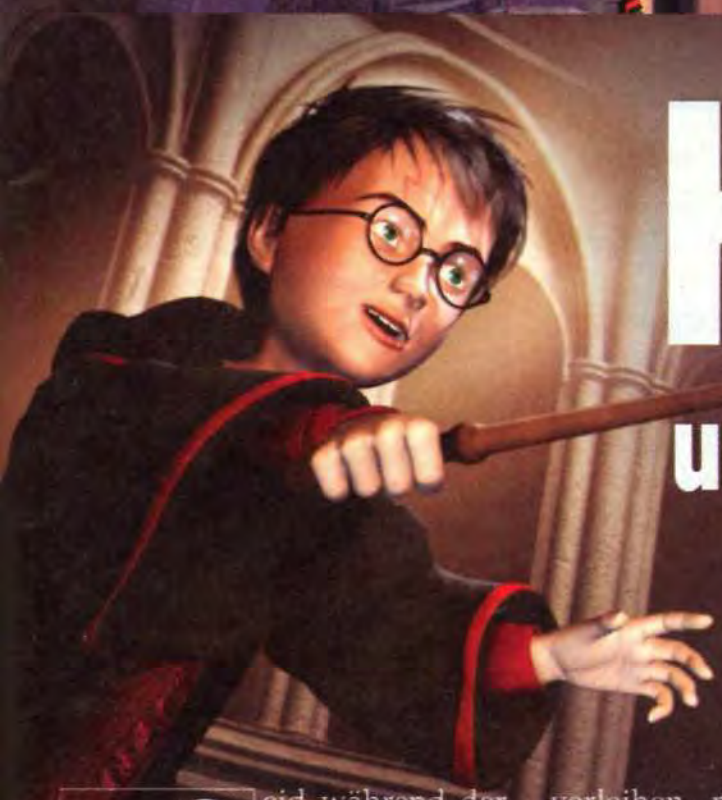
GRAFIK	SOUND	SPASS	
60%	51%	55%	**55%**

„Um in kürzester Zeit **Aggressionsabbau** zu betreiben, taugt das Spiel, für mehr aber nicht."

VORSICHT in den düsteren Straßen! Hier herrschen die dunklen Künste vor.

TREFFSICHER Bei diesen seltsamen Kröten ist schon ein stärkerer Zauber nötig.

FLOHPULVER ... in Verbindung mit Feuer funktioniert es wie ein Teleporter.



Harry Potter und die Kammer des Schreckens

Auch der GBA kann zum Start von Harry Potters **zweitem Abenteuer** angeworfen werden.

Seid während der mystischen Reise auf der Hut. Weicht Feuerbällen aus, reitet auf Zauberbesen, findet euch in labyrinthähnlichen Levels zurecht und achtet vor allem auf die Hinweise, die euch ein gutgesinnter kleiner Zwerg gibt. In Harrys Welt gibt es jede Menge zu entdecken. Durch Betätigen der Aktionstaste könnt ihr Hebel umlegen, die verschlossene Durchgänge freigeben, Behälter öffnen und auch schwere Gegenstände wie Edelstein-Karren oder Felsbrocken verschieben.

HOKUSPOKUS FIDIBUS

Anfangs beherrscht ihr nur den Zauberspruch „Flipendo", mit dem ihr Gegner betäuben oder – wenn er stärker ausgesprochen wird – ihnen auch ernsthaften Schaden zufügen könnt. Um dem Spruch mehr Wirkung zu verleihen, müsst ihr nur den Zauberknopf gedrückt halten, bis eure Power-Anzeige vollkommen aufgeladen ist. Während des Spiels lernt ihr noch fünf weitere Zaubersprüche, wie beispielsweise „Avifors" oder auch „Entschleime" kennen. Mit dieser Waffe könnt ihr von Geistern hinterlassene Schleimmassen aus dem Weg räumen. Diese Rotzhaufen versperren euch während eures Trips durch die Welt der Magie oft den Weg.

SPIELERISCHER SPASS

Falls ihr einen GameCube mit der dazugehörigen *Kammer des Schreckens*-Version besitzt, könnt ihr euren GBA auch damit verlinken. Allerdings beschert euch das nur ein ziemlich schwaches Puzzle-Spiel auf dem Handheld. Soundtechnisch kann das Spiel weniger punkten, ein bisschen mehr Abwechslung hätte dem Spiel nicht geschadet. Die Grafik kann sich wirklich sehen lassen. Vor allem aufgrund der vielen Texturen wird dem Spieler ein recht ansprechendes Bild geboten.

KERSTIN SPRINGER

MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Kerstin Springer
will auf Besen reiten.

Erfreulicherweise könnt ihr mit Harry im Gegensatz zur GameCube-Version selbst springen. Weniger gelungen ist allerdings, dass der kleine Zauberlehrling aufgrund der digitalen Steuerung etwas schwer zu dirigieren ist. Ab und zu kann das zur Folge haben, dass der Flipendo-Zauber in eine nicht so ganz gewollte Richtung zwirbelt. Wenn rasches Anvisieren eines Gegners nötig ist, kann man dadurch manchmal etwas in die Bredouille geraten.

TEST
HARRY POTTER

Genre:	Acion-Adventure
Spieler:	1
Link-Modus:	Nein
Speichern:	Speicherpunkte
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	12 Kapitel
Sprache:	Deutsch
Internet:	www.harrypotter.ea.com
Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	Erhältlich
Preis:	Ca. € 50,-
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Besonderheiten:	GC-Linkmöglichkeit

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
85%	69%	82%	83 %

„Immer wieder **erstaunlich,** was grafisch auf dem GBA machbar ist."

TOILETTE An den seltsamsten Orten könnt ihr nützliche Dinge finden.

FLIPENDO Visiert alles Mögliche mit eurem Zauberstab an, vielleicht entdeckt ihr Neuigkeiten.

KLASSENZIMMER Durchsucht sämtliche Schulbänke, hier kann allerlei versteckt sein.

TOR? Diese Chance darf der Stürmer nicht vergeben.

STANDARD Elfmeter und Freistöße sind nur schwer zu platzieren.

STARK Die Torhüter halten gut.

FIFA Football 2003

Nach dem GameCube **dribbeln** die Kicker nun auch auf dem GBA.

Schon beachtlich, was die Entwickler so alles auf das Modul gepackt haben. In insgesamt 14 Top-Ligen könnt ihr um den Gewinn der Meisterschaft kämpfen. Im Europapokal oder dem European Champions Club warten Spitzenmannschaften wie Real Madrid oder Manchester United auf euch. Nationalmannschaften stehen leider nur bei Freundschaftsspielen zur Verfügung. Vor dem Match wird an der Aufstellung und Spieltaktik gefeilt, wobei die Möglichkeiten nicht so umfangreich sind wie bei *ISS*. Dafür bietet die Perspektive mehr Übersicht über das Spielgeschehen, verändern lässt sie sich allerdings ebenfalls nicht. Das Gameplay ist zwangsläufig simpel gehalten, bietet aber gerade auf den höheren Schwierigkeitsgraden Spielspaß. Während Kicker und Animationen nicht gerade berauschend sind, überzeugt *FIFA Football 2003* mit stimmungsvollen Fangesängen.

JENS QUENTIN

MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Jens Quentin
bolzt in der U-Bahn.

Auch auf dem GBA hat Electronic Arts saubere Arbeit geleistet. Besonders die Fülle an unterhaltsamen Spielmodi hebt das Spiel von der Konkurrenz ab. Zwar gibt es nur marginale Taktikmöglichkeiten, dafür ist das Geschehen auf dem Rasen aber flüssig, stets übersichtlich und die Steuerung eingängig. Die Spielermodelle und -animationen können zwar nicht mit denen von *ISS* mithalten, dafür wird richtig was fürs Ohr geboten. Der richtige Kick für unterwegs.

TEST
FIFA FOOTBALL 2003

Genre:	Fußball
Spieler:	1-2
Link-Modus:	Ja (2 Module)
Speichern:	Batterie
Schwierigkeit:	4 Spielstufen
Umfang:	3 Spielmodi
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.electronicarts.de**

Hersteller	Termin
Electronic Arts	**Erhältlich**
Preis	USK-Freigabe
Ca. € 50,-	**Ohne Beschränkung**

Besonderheiten:
Keine

GESAMTWERTUNG

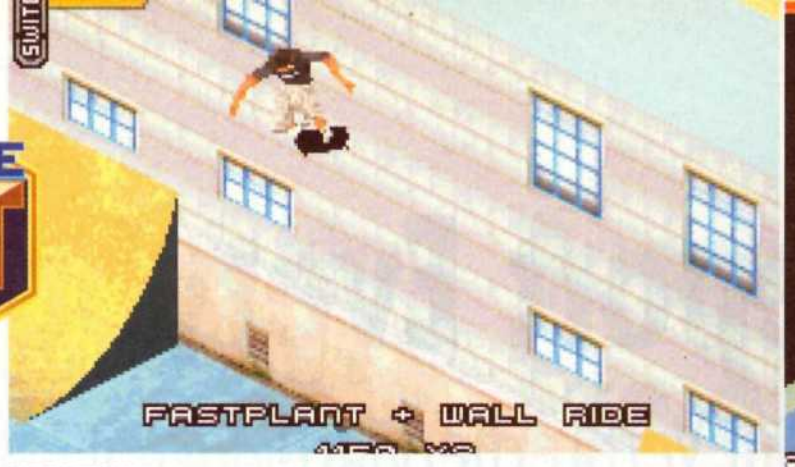
GRAFIK	SOUND	SPASS	
79%	83%	84%	**83%**

„Unterhaltsamer und **technisch sauberer** FIFA-Kick mit massig Spielmodi"

FÜR GEWI$$E PRÄMIEN
BEKOMMT MAN JEDE MENGE
↘

Tony Hawk's Pro Skater 4

Packt den GBA aus! **Tony Hawk trickst wieder**, was das Zeug hält.



GESCHICK Dieses Manöver ist wirklich nicht einfach auszuführen, sorgt aber für richtig fette Punkte.

Das *Tony Hawk*-Fieber grassiert zum vierten Mal und sucht unter anderem den Game Boy Advance heim. Als richtungsweisend konnte man schon die Vorgänger bezeichnen, aber der neueste Teil legt die Messlatte für Trendsportspiele auf dem GBA noch ein Stück höher. Dafür sorgen nicht nur die Neuerungen im Karriere Modus, sondern auch die ge-wohnt erstklassige grafische Darstellung und der gute Sound. Letzterer kann das Niveau des Vorgängers jedoch nicht ganz halten. Im Karriere-Modus habt ihr nicht mehr das Zwei-Minuten-Limit im Nacken sitzen, sondern könnt völlig unbefangen in den insgesamt sechs Levels herumfahren und Tricklines ausfindig machen. Die Aufgaben könnt ihr in Angriff nehmen, nachdem ihr einen der Passanten angesprochen habt. Spielerisch wurden die gleichen Neuerungen eingebaut wie bereits in der GameCube-Fassung. Wie sollte es auch anders sein: Das Maß aller Dinge ist und bleibt einfach *Tony Hawk*.

UDO CRNJAK

MEIN FAZIT: SUPER

Udo Crnjk
will skaten.

Es ist schon unglaublich, welches Suchtpotenzial dieses Spiel hat. Beginnt man erst mal zu spielen, kann man einfach nicht mehr aufhören. Besonders gelungen finde ich die Neuerung, die es einem erlaubt, die Levels so richtig auszukundschaften, ohne dafür nur zwei Minuten Zeit zu haben. Ansonsten kann das neu eingebaute Feature spielerisch voll überzeugen und bietet mehr Platz für irrsinnige Trickkombinationen.

TEST
TONY HAWK'S PRO SKATER 4

Genre:	Trendsport
Spieler:	1-4
Link-Modus:	Ja
Speichern:	Batterie
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	6 Levels
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.activision.de**

Hersteller	Termin
Activision	**Erhältlich**
Preis	USK-Freigabe
Ca. € 45,-	**Ab 6 Jahren**

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
89%	76%	91%	**91%**

„Genial wie immer!
Wer sich diesen klasse Titel nicht holt, ist selber schuld."

FÜR EIN NEUES ABO BEKOMMT MAN JEDE MENGE PRÄMIEN

↳ DIE NEUEN N-ZONE-ABOPRÄMIEN

Der pure Abo-Wahnsinn! Wer jetzt N-ZONE abonniert, kann unter vielen genialen Produkten wählen – **gratis als Dankeschön!**

FM Radio für GBA
-> nächste Seite

GameCube Memory Card 4MB
-> nächste Seite

Console Rack für GameCube
-> nächste Seite

Z. B.: **Firestorm Powershock Controller schwarz (GC)**

Der Firestorm™ Powershock Controller wurde für innovatives und kreatives Spielen entworfen und bietet eine Menge Features: Eine ergonomische Form passend für jede Hand und zwei analoge Mini-Sticks für außergewöhnliche Präzision. Der eingebaute Motor sorgt für die beliebten Vibrationen. Der FirestormTM Powershock Controller verfügt außerdem über 5 digitale Aktionstasten, 2 analoge Trigger mit digitaler Funktion und zwei zusätzliche, sehr nützliche Funktionen: Turbo- und Löschen-Taste.
Prämien-Nr.: 002071

http://abo.n-zone.de N-ZONE

Minority Report Everybody Runs

Geht in **der Zukunft** auf Verbrecherjagd!

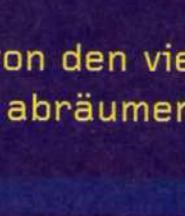
Der gleichnamige Film erregte viel Aufmerksamkeit durch sein provokantes „Precrime"-System, bei dem Verbrechen bereits im Voraus erkannt und verhindert werden können. Schlüpft in die Haut von John Anderton und wehrt euch gegen die – zu Unrecht – gegen ihn erhobene Anklage wegen Mordes. Nachdem das Spiel begonnen hat, wird man erst Schritt für Schritt in die Steuerung eingeführt. Das ist auch bitter nötig, denn diese gestaltet sich alles andere als einfach. Je nach Blickrichtung wird der Bereich vor euch gezeigt. Dreht ihr euch in die andere Richtung, schwenkt das Blickfeld mit. Darin verbirgt sich auch der größte Schwachpunkt des Spiels. Es passiert einfach zu oft, dass man von Gegnern unter Beschuss genommen wird, die man noch nicht einmal sieht. Die Levels sind zwar der Filmvorlage nachempfunden, können aber nicht überzeugen. Dasselbe gilt auch für den Sound.

UDO CRNJAK

UNFAIR Oft stehen auf einmal unzählige Gegner vor euch.

FUTURISTISCH Wer den Film kennt, erlebt oft ein Déjà-vu.

MEIN FAZIT SCHWACH



Udo Crnjak ist enttäuscht.

Als ich von der Umsetzung für den GBA hörte, dachte ich mir nur: hoffentlich nicht wieder eine verschenkte Filmumsetzung. Doch leider wurde mein Verdacht bestätigt. Das Gameplay ist sehr oft unfair, so dass sich schnell Frustration breit macht. Grafisch hat mich das Ganze ebenfalls nicht umgehauen. Bereits nach kurzer Zeit nervt die Musik und die Soundeffekte passen nicht zum Geschehen. Aus dem Filmstoff hätte man viel mehr machen können als das, was einem hier geboten wird.

TEST

MINORITY REPORT

Genre:	Action
Spieler:	1
Link-Modus:	Nein
Speichern:	Ja
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	10 Levels
Sprache:	Deutsch
Internet:	www.activision.com
Hersteller:	Activision
Termin:	Erhältlich
Preis:	Ca. € 45,-
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Besonderheiten:	Keine

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
62%	54%	49%	48%

„Ein mittelmäßiges Spiel, das oft frustriert und nach kurzer Zeit langweilt"

DIE NEUEN N-ZONE-ABOPRÄMIEN

Da hat man doch leichtes Spiel: N-ZONE abonnieren, von den vielen Abo-Vorteilen profitieren und obendrauf **eine von zahllosen Prämien** abräumen.

GameCube Memory Card 4MB schwarz (GC)
Unverzichtbar! Die Memory Card bietet 4 MBit Speicherplatz (entspricht 59 Seiten).
Prämien-Nr.: 002067

FM Radio für GBA
Das FM Radio macht aus eurem Game Boy Advance ein echtes Soundwunder!
Prämien-Nr.: 002098

Accessories Converter (GC)
Nutzt eure Lieblings-Controller für PSone und PlayStation 2 jetzt auch auf dem GameCube!
Prämien-Nr.: 002181

Console Rack für GameCube
Sechs herausziehbare Aufbewahrungsvorrichtungen für Mini-CDs und Memory Cards plus Extrafach für Kabel.
Prämien.-Nr.: 002094

Soft Touch Pad orange (GC)
Liegt genial in der Hand. Die Knöpfe sind schön leichtgängig, der Analog-Stick ist 'ne Wucht. (Hit-Tipp 10/02)
Prämien-Nr. 002092

RGB-Kabel für GameCube
Grundsolides RGB-Kabel mit guter Bildqualität und separaten Audio- und Video-Ausgängen für den GC.
Prämien-Nr.: 002095

3 in 1 Light-Magnifier (GBA)
Licht, Lupe und Bildschirmschutz in einem für euren Game Boy Advance!
Prämien-Nr.: 002096

3 in 1 Stick & Cover (GBA)
Verbesserte Ergonomie und damit mehr Komfort für einen langen Spielspaß mit eurem GBA.
Prämien-Nr.: 002099

Wer die **Rollenspielserie** schon auf dem PC gezockt hat, könnte auch jetzt seinen Spaß damit haben.

Dungeons & Dragons: Eye of the Beholder

ALT Die simple 3D-Grafik ist leider nicht mehr zeitgemäß.

KLASSISCH Die Kämpfe laufen komplett rundenbasiert ab.

Die Stadt Tiefwasser wird vom Bösen heimgesucht und nur ihr könnt wieder für Frieden sorgen. Eure Party kann aus bis zu sechs Charakteren bestehen und sich aus Kämpfern, Kriegern, Magiern und Schurken zusammensetzen. Je nach Rasse (z. B. Mensch, Halbelf oder Mondelf) verfügen eure Charaktere über unterschiedliche Basis-Fertigkeitspunkte. Hinsichtlich des Gameplays und der Grafik orientiert sich *Eye of the Beholder* an den PC-Titeln, die bereits vor über zehn Jahren auf dem PC für Furore sorgten. Die Kämpfe laufen rundenbasiert ab und ihr steuert eure Party in einer simplen 3D-Grafik durch die Dungeons. Wer *Wizardry* kennt, wird sich sofort zurechtfinden. Leider sind Grafik und Sound heutzutage überhaupt nicht mehr zeitgemäß. Die vielen Gegner, die über 50 Zaubersprüche und der epische Umfang retten das Spiel vor dem Absturz in tiefere Wertungsregionen.

FABIAN SLUGA

MEIN FAZIT **OK**

Fabian Sluga langweilt sich.

Vor sechs Jahren noch habe ich diese Art von Rollenspielen geliebt. *Wizardry* sowie *Eye of the Beholder* kosteten mich am PC so manche Nacht. Doch mittlerweile sind wir im Jahr 2002 und Titel wie *Golden Sun* und *Breath of Fire II* auf dem GBA das Maß der Dinge. Und die geh ich jetzt auch wieder spielen.

TEST
EYE OF THE BEHOLDER

Genre:	Rollenspiel
Spieler:	1
Link-Modus:	Nein
Speichern:	Batterie
Schwierigkeit:	Schwer
Umfang:	20+ Spielstunden
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.infogrames.de**

Hersteller	Termin
Infogrames	**Erhältlich**
Preis	USK-Freigabe
Ca. € 50,-	**Ohne Beschränkung**

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
36%	34%	56%	55 %

„Technisch altbackenes Rollenspiel, das den heutigen Ansprüchen nicht genügt."

So einfach kommt die Wunschprämie:
Coupon komplett ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an **N-ZONE**, Abo-Service, Postfach 11 29, 23612 Stockelsdorf. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif.

Oder bequem online bestellen unter **http://abo.n-zone.de**

N-ZONE im Abo – viele Vorteile auf einen Blick.
Preiswert Abonnenten zahlen weniger als am Kiosk.
Praktisch Das Heft kommt bequem per Post ins Haus – die Versandkosten trägt der Verlag.
Pünktlich Niemand erhält das Heft vor unseren Abonnenten.
Bankeinzug Bei Zahlung per Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben PC Games kostenlos.

N-ZONE

Bitte Coupon einsenden oder einfach und bequem online abonnieren (Webadresse bitte ohne „www" eingeben):

http://abo.n-zone.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

☒ Ja, ich möchte das N-ZONE-Abo
(EUR 36,60/Jahr (= EUR 3,05/Ausg.); Ausland EUR 49,80/Jahr; Österreich EUR 41,60/Jahr)

Das Heft geht an (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Datum Unterschrift (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

Das Abo gilt für mindestens ein Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE.

Ich möchte bitte folgende Prämie:
Prämie | Prämien-Nr.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bei Bankeinzug gibt's zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 2-3 Wochen)
Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

PN PR 05

Micro Machines Explosion

Kleines zu Kleinem! Die Mini-Flitzer liefern sich auf dem Game Boy heiße Gefechte.

TOTENSTÄTTE Die Rennen werden teils an sehr obskuren Orten veranstaltet. Lasst euch nicht davon stören.

KOMISCHES PUBLIKUM Bei der Hatz um den ersten Platz kommt ihr an seltsamen Zuschauern vorbei.

Wer die Zeit bis zur GC-Version nicht abwarten kann, der kann sich nun auch endlich auf dem Game Boy Advance heiße Duelle liefern. An den verschiedenen Spielmodi hat sich nicht viel geändert. Im Einspieler-Modus habt ihr die Auswahl aus einem Schnellrennen und der Meisterschaft. Letzteres bietet erneut die Auswahl aus Renn-, Micro-Machines- oder Zeit-Modus. Die Unterschiede finden sich darin, dass bei der ersten Variante nur der Sieg zählt, wogegen die zweite Punktejäger ansprechen wird. Findet man andere *Micro Machines*-Anhänger, so kann man sich Mehrspielerduelle entweder im Einmodul- bzw. im Mehrmodul-Spiel liefern. Die Charaktere verfügen über mehrere Fahrzeuge. *Micro Machines*-typisch muss man eigentlich die Strecken in mehreren Durchläufen auswendig lernen, um eine reale Chance gegen die Gegner zu haben. Dies ist für *Micro Machines*-Gegner der größte Kritikpunkt. Nun, das kann man sehen, wie man will, Spaß macht es auf jeden Fall.

UDO CRNJAK

MEIN FAZIT **GUT**

Udo Crnjak
rast gerne.

Als *Micro Machines*-Fan aus alten Tagen wusste ich natürlich schon, was auf mich zukam. Die Strecken sind noch genauso hart wie damals und sind erst zu meistern, wenn man sie auswendig kann. Manche werden nun sagen, dass darf nicht sein, und sehen dies als größten Kritikpunkt. Ich meine, dass genau das den Reiz bei *Micro Machines* ausmacht. In diesem Punkt werden sich – genau wie damals – die Geister scheiden. Der eigentliche Spaßfaktor bei diesem Spiel ist und bleibt der Kampf gegen ein paar Freunde. Es gibt wenige Spiele, die mit so viel Schadenfreude und gegenseitigen Sticheleien für so viel Laune sorgen.

TEST
MICRO MACHINES EXPLOSION

Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-4
Link-Modus:	Ja
Speichern:	Passwort
Schwierigkeit:	Schwer
Umfang:	24 Strecken
Sprache:	Deutsch
Internet:	www.infogrames.de
Hersteller:	Infogrames
Termin:	16. Januar
Preis:	Ca. € 45,-
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Besonderheiten:	Keine

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
73%	72%	75%	74%

Mehrspieler-Wertung: 84%

„Der **Vierspieler-Modus** ist am besten."

Star Wars: The New Droid Army

Anakin Skywalker nimmt es mit den Mächten des Bösen auf und hofft auf eure Unterstützung.

GEGENLEISTUNG Manche zwielichtige Gestalten wollen euch erst helfen, wenn ihr etwas für sie erledigt.

PFAD ÜBERS FEUER Im Laufe des Abenteuers bekommt ihr andere Umgebungen zu sehen.

Im neuesten Star-Wars-Spiel plant Count Dooku erneut allerhand üble Machenschaften. Zu Beginn findet man sich auf dem Planeten Tatooine wieder, um das Verschwinden eines Mädchens aufzuklären. Man bewegt sich in einer isometrischen Ansicht über Wüsten, Städte und viele aus den Filmen bekannte Schauplätze. Die richtige Stimmung wird dabei durch die gute Musikuntermalung und die gelungenen Soundeffekte ausgelöst. Natürlich sind auch eine Menge böser Jungs unterwegs, denen man mit dem Lichtschwert und verschiedenen Machtkräften zu Leibe rücken kann. Je nach Drücken einer Richtungstaste wird eine andere Schlagkombination ausgeführt. Im Verlauf des Spiels werden diese Fähigkeiten weiter ausgebaut. Der grafische Spielablauf ist manchmal nicht ganz flüssig und die teilweise langen Wege nerven etwas, aber ansonsten ist den Entwicklern ein rundum gutes Spiel gelungen.

UDO CRNJAK

MEIN FAZIT **GUT**

Udo Crnjak
hasst Droiden.

Eigentlich dachte ich, dass *Jedi Knight II: Jedi Outcast* eines der wenigen guten Spiele für Nintendos Konsolen bisher ist. *Star Wars The New Droid Army* hat mich allerdings eines Besseren belehrt. Die Schwertkämpfe konnten mich auf Anhieb durch die gelungenen Animationen und die vielfältigen Combos überzeugen. Gestört haben mich nur die stellenweise zu langen Wege, die man zurücklegen muss.

TEST
STAR WARS: NEW DROID ARMY

Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Link-Modus:	Nein
Speichern:	Passwort
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	27 Levels
Sprache:	Deutsch
Internet:	www.thq.de
Hersteller:	THQ
Termin:	Erhältlich
Preis:	Ca. € 40,-
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Besonderheiten:	Keine

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
77%	83%	76%	76%

„Begleitet Anakin durch ein **durchweg gelungenes Abenteuer.**"

Bubble Bobble Old & New

Taitos **Geschicklichkeits-Klassiker** ist nun auch auf dem Game Boy Advance erhältlich.

Mit allerlei Kniffs und Tricks müsst ihr 100 Levels absolvieren. Spuckt Blasen, um damit eure Gegner einzuhüllen. Mit einem schnellen Sprung gilt es diese zu zerstören. Dafür erhaltet ihr unzählige Extras, die z. B. die Anzahl oder die Schussweite eurer Bubbles erhöhen. Außer verbesserten Texturen, die das Spiel farbenprächtiger gestalten, hat sich nicht viel geändert. Zumindest wurde eine Continue-Funktion eingebaut. Wer *Bubble Bobble* aber immer noch nicht kennt, sollte unbedingt zugreifen.

KERSTIN SPRINGER

Earthworm Jim 2

Groovy! Der **rückgratloseste** Held der Welt in seinem unzerstörbaren Cyber-Anzug ist wieder da.

Begleitet den kleinen rosa Regenwurm Jim auf seiner wahnwitzigen Reise durch zehn abgefahrene, skurrile Welten. Bahnt euch rennend, hüpfend oder schwingend einen Weg durch sechs actiongeladene Areale. Auch auf eine Raketendüse könnt ihr euch wieder schwingen und ballernd durch einen isometrischen Level sausen. Ein wirklich lustiges Jump & Run mit ansprechender Grafik. Soundtechnisch ist zwar viel Abwechslung geboten, aber einige Levels errinnern sehr an den ersten Teil.

KERSTIN SPRINGER

Hot Wheels: Velocity X

Fegt eure Gegner von der Piste! Die Angst vor **Lackschäden** ist hier sicherlich nicht nötig.

In *Hot Wheels: Velocity X* könnt ihr mehr als 45 Original-Hot-Wheels-Autos freischalten. Durch sechs riesige Welten mit insgesamt 30 Missionen gilt es zu steuern. Wagemutige Stunts bescheren euch viele Bonuspunkte. Um als Sieger hervorzugehen, sind Mauern zu durchbrechen und Abkürzungen zu finden. Eure Autos sind sogar mit Waffen ausgestattet, damit ihr eure Kontrahenten von der Piste ballern könnt. Ein recht unterhaltsames Rennspiel mit sicherlich verbessungsfähiger Grafik.

KERSTIN SPRINGER

Tarzan: Rückkehr in den Dschungel

Begleitet **klein Tarzan** in seinem neuen Dschungelabenteuer bis er erwachsen wird.

Schlüpft in die Haut des noch jungen Urwald-Helden! Anfangs lernt ihr durch Trainingseinheiten die Dschungelgesetze kennen, um im Anschluss eure Stärken bei der Rettung des Regenwaldes zu beweisen. Zur Verteidigung stehen euch ein Bumerang, ein Speer und natürlich der Tarzanschrei zur Verfügung. Ihr könnt euch Lianen schwingend den Weg durch 21 Dschungelumgebungen bahnen, während sich euch Pumas, Keiler und zielsichere Jäger in den Weg stellen.

KERSTIN SPRINGER

TRICKS In späteren Levels müsst ihr schon etwas Köpfchen beweisen.

SCHWEINESCHLEPPEN Schießen ist zwecklos - Jim muss die Sau tragen.

SPRUNGSCHANZE Mittiges Anfahren ist nicht immer das Beste.

SCHWUNG Das Lianenschwingen solltet ihr perfekt beherrschen.

TEST BUBBLE BOBBLE OLD & NEW

Genre:	Geschicklichkeit
Spieler:	1-2
Link-Modus:	Ja (2 Module)
Speichern:	Passwort
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	100 Levels
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.empireinteractive.de**

Hersteller **Interactive**	Termin **Ende Januar**
Preis **Ca. € 40,-**	USK-Freigabe **Ohne Beschränkung**

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
71%	74%	79%	**74%**

„Nach großartigen **Innovationen** sucht man bei der Neuauflage leider vergeblich."

TEST EARTHWORM JIM 2

Genre:	Jump & Run
Spieler:	1
Link-Modus:	Nein
Speichern:	Passwort
Schwierigkeit:	3 Schwierigkeitsstufen
Umfang:	10 Levels
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.majescosales.com**

Hersteller **Vivendi**	Termin **Erhältlich**
Preis **Ca. € 45,-**	USK-Freigabe **Ab 6 Jahren**

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
75%	65%	79%	**76%**

„Ähnelt sehr dem ersten Teil und ist schon wieder **etwas zu kurz** geraten."

TEST HOT WHEELS: VELOCITY X

Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2
Link-Modus:	Ja (2 Module)
Speichern:	Passwort
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	30 Missionen
Sprache:	Englisch

Internet: **www.thq.de**

Hersteller **THQ**	Termin **Erhältlich**
Preis **Ca. € 30,-**	USK-Freigabe **Ohne Beschränkung**

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
59%	51%	61%	**55%**

„Verglichen mit **V-Rally 3** kann dieser Titel grafisch leider nicht mithalten."

TEST DISNEY'S TARZAN 2

Genre:	Jump & Run
Spieler:	1
Link-Modus:	Nein
Speichern:	Batterie
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	21 Areale
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.activision.de**

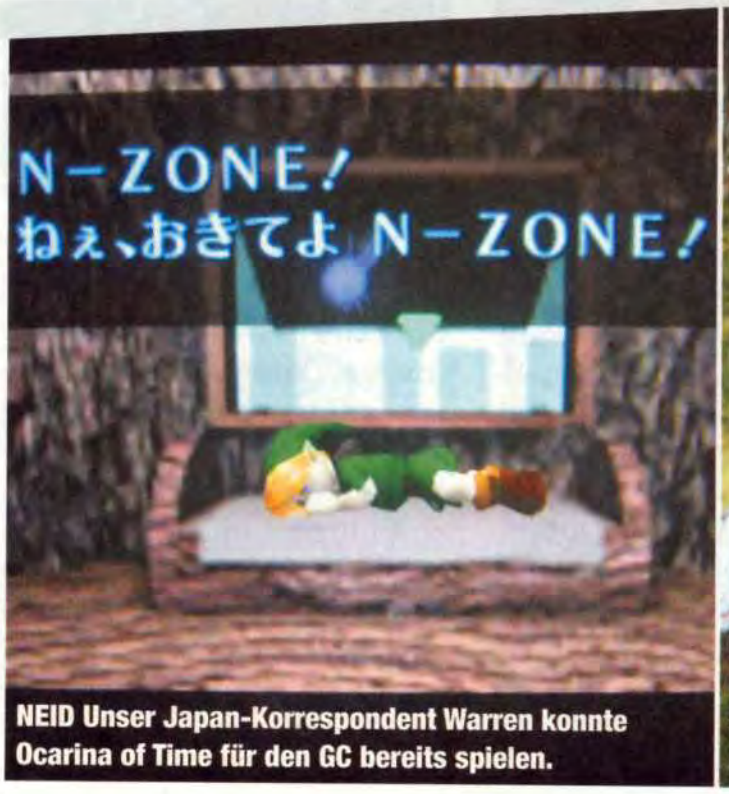
Hersteller **Activision**	Termin **Erhältlich**
Preis **Ca. € 45,-**	USK-Freigabe **Ab 6 Jahren**

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
73%	64%	72%	**71%**

„**Nettes Jump & Run** mit Dschungelatmosphäre, aber ohne besondere Highlights."

IMPORT NEWS



NEID Unser Japan-Korrespondent Warren konnte Ocarina of Time für den GC bereits spielen.

VERBESSERT? Die Grafik bietet eine höhere Auflösung als auf dem N64, ist ansonsten aber identisch.

AKTUELLES | **AUS JAPAN**

Warren Harrod berichtet.

Der Nintendo-Boom

Wie viele japanische Händler bereits erwartet haben, sind Nintendo-Produkte im Weihnachtsgeschäft sehr gefragt. Der Game Boy Advance erlebt dank der *Pokémon*-Titel einen wahren Boom und auch der etwas kränkelnde GameCube hat bei den wöchentlichen Verkäufen deutlich auf die PlayStation 2 aufgeschlossen. Viel dazu beigetragen haben die Veröffentlichungen *Starfox Adventures*, *Mario Party 4*, *Biohazard Zero* und die Ankündigung, dass Vorbesteller von Links neuestem Abenteuer *Ocarina of Time* und *Ura-Zelda* als GameCube-Versionen erhalten. Mit angekündigten Highlights wie *Mario Kart*, *1080° Avalanche*, *Wario World*, *Metroid Prime*, *Final Fantasy: Crystal Chronicles* und den kommenden Capcom-Titeln hat Nintendo auch im nächsten Jahr gute Karten.

INFO | **VERKAUFSCHARTS**

Japan

1. Pokémon Monsters Saphire	GBA
2. Pokémon Monsters Ruby	GBA
3. Mario Party 4	GC
4. Biohazard 0	GC
5. Super Robot Taisen Original Generation	GBA

USA

1. Metroid Prime	GC
2. Resident Evil 0	GC
3. Mortal Kombat: Deadly Alliance	GC
4. Harry Potter	GC
5. Metroid Fusion	GBA

The Legend of Zelda: The Wind Waker

ACTION-ADVENTURE | **Ocarina of Time/Ura-Zelda für Vorbesteller.**

Am 28. 11. gab es für japanische Videospieler kein Halten mehr, denn Nintendo nahm ab diesem Zeitpunkt Vorbestellungen für *The Legend of Zelda* für den GameCube an, welches am 13. 12. in Japan veröffentlicht wurde. In langen Schlangen drängten sich viele Japaner vor den Shops, um sich ein Exemplar von Links neuestem Abenteuer zu sichern. Vorbesteller erhielten neben dem eigentlichen Spiel auch GameCube-Versionen des N64-Klassikers *The Legend of Zelda – The Ocarina of Time* und die für das 64DD geplante, aber nie veröffentlichte *Ura-Zelda*-Episode. Die beiden Titel wurden auf einer Promotion-Disc ausgeliefert, welche zusätzlich Videos von zukünftigen Spielen wie *Biohazard 4* und *F-Zero GC* beinhaltet. Ursprünglich plante Nintendo, die zusätzlichen *Zelda*-Episoden nur in einer Limited Edition zu veröffentlichen. Doch der Ansturm auf die Kaufhäuser war derart groß, dass diese häufig eine spezielle Ecke für Vorbesteller einrichten mussten. Aufgrund der gigantischen Nachfrage entschied man sich bei Nintendo, *Ocarina of Time* sowie *Ura-Zelda* allen Vorbestellern auszuhändigen. Ob auch europäische Vorbesteller in den Genuss der beiden Extra-Spiele kommen, war bis Redaktionsschluss ebenso wenig bekannt, wie der deutsche Untertitel von Links neuestem Abenteuer. Der Ende November bekannt gegebene englische Titel „The Wind Waker" bedeutet soviel wie „Erwecker der Winde". **(fs)**

Hersteller: Nintendo
Internet: www.nintendo.co.jp
Termin: Erhältlich (Japan)

NEU? Bei Ura-Zelda handelt es sich um eine leicht veränderte Version von Ocarina of Time.

NICHT BEKANNT Ob auch europäische Vorbesteller in den Genuss von Ura-Zelda kommen?

Pocket Monsters Sapphire/Ruby

ROLLENSPIEL Riesenerfolg in Japan.

POPULÄR Pocket Monsters Sapphire ist etwas beliebter als die Ruby-Edition.

Nach mehreren Jahren des Wartens sind die neuen *Pokémon*-Games endlich erhältlich. Im Vorfeld der Veröffentlichung sorgten sich einige Spieler, dass die neuesten Pokémon nicht so beliebt wie die der Vorgänger-Spiele werden würden. Doch die beiden GBA-Titel schlugen ein wie eine Bombe: *Pocket Monsters Sapphire* verkaufte sich etwa 549.000 Mal, während *Pocket Monsters Ruby* 544.000 Mal über die Ladentheken wanderte. Im Sog der *Pokémon*-Titel setzt auch der GBA zu neuen Höhenflügen an und verkaufte sich in einer Woche mehr als 150.000 Mal – das ist in etwa fünfmal so viel wie normal. Die PlayStation 2 folgte in deutlichem Abstand mit circa 38.000 verkauften Einheiten. *Pocket Monsters Sapphire/Ruby* dürften bereits zu Anfang des kommenden Jahres die Millionen-Grenze durchbrechen. **(fs)**

Hersteller: Nintendo
Internet: http://www.pokemon.co.jp
Termin: Erhältlich (Japan)

Space Raiders

ACTION Neues GameCube-Spiel von Taito.

GUT Die Grafik von Taitos Action-Titel sieht sehr vielversprechend aus. Man darf gespannt sein.

In diesem Action-Shooter steuert ihr einen Helden, der sich gegen aggressive Aliens zur Wehr setzen muss. Der Story-Modus ist für einen Spieler ausgelegt und verläuft sehr linear. Die Handlung wird in hübschen Videosequenzen fortgeführt, welche zwischen den Levels eingespielt werden. In einem anderen Spielmodus, dem Survival Mode, dürft ihr sogar zu zweit gegen die Aliens antreten. Hier geht es aber nicht um die Hintergrundgeschichte, sondern nur um das Erreichen eines Highscores. Jeder Level verfügt über die unterschiedlichsten Alien-Rassen, die euch mit individuellen Attacken sowie Spezialwaffen mächtig einheizen. Am Ende jedes Levels wartet ein gigantischer Boss-Alien, der nur mit der richtigen Taktik zu besiegen ist. *Space Raiders* bietet drei steuerbare Charaktere, von denen jeder über eigene Vorzüge verfügt. Justin ist ein durchschnittlicher und gut ausbalancierter Charakter. Ashley ist schnell, verfügt aber über wenig Power. Und Naji bietet extrem viel Feuerpower, ist aber leider auch sehr langsam. **(fs)**

Hersteller: Taito
Internet: www.taito.co.jp
Termin: 9. Januar (Japan)

Generation of Chaos Exceed

ROLLENSPIEL Der PlayStation-2-Titel in einer vielversprechenden Neuauflage für den GameCube.

Generation of Chaos Exceed ist eine Mischung aus Simulation und Rollenspiel. Der Simulations-Teil erlaubt euch, die Kontrolle über eine Armee auszuüben und gegen andere Länder zu kämpfen. Ihr rüstet eure Armee aus, bewegt eure Einheiten und bestimmt die Kampfstrategie. Bis zu 400 Kämpfer können gleichzeitig gegeneinander antreten. Die Rollenspiel-Elemente nehmen auf den von eurer Armee kontrollierten Gebieten Platz, wo eure Charaktere verschiedene Dungeons untersuchen müssen. Dort können sie neue Charaktere treffen und so die Handlung vorantreiben. Die Kämpfe finden in Echtzeit statt. Das GameCube-Spiel bietet 100 Minuten Videosequenzen, welche die Handlung unterstützen und neue Charaktere einführen. **(fs)**

ABENTEUER Der Titel hat einen hohen Rollenspiel-Einfluss.

ATMOSPHÄRISCH Die Handlung wird in schönen Zwischensequenzen weitergesponnen.

Hersteller: Idea Factory
Internet: www.ideaf.co.jp
Termin: 7. Februar 2003 (Japan)

INFO ERSCHEINT DEMNÄCHST

Japan

NINTENDO GAMECUBE

Zuletzt erschienen:

Biohazard 0	21. November
Muscle Champion	21. November
Super Monkey Ball 2	21. November
Kinniku Man	22. November
Yugioh	5. Dezember
Disney Sports: American Football	12. Dezember
Evolution Skateboarding	12. Dezember
The Legend of Zelda	13. Dezember

Erscheint demnächst:

Beyblade 2002	19. Dezember
Bomberman Jeddars	19. Dezember
ChoroQ	19. Dezember
Disney Sports: Basketball	19. Dezember
Sonic Mega Collection	19. Dezember
Drill Land	20. Dezember
Dokapon DX	26. Dezember
Eternal Arcadia Legend	26. Dezember

GAME BOY ADVANCE

Zuletzt erschienen:

Pocket Monster Sapphire	21. November
Pocket Monster Ruby	21. November
Exciting Cooking Series 1	22. November
Super Robot Battle	22. November
ChoroQ Advance 2	28. November
K-1 Pocket Grand Prix 2	28. November
Little Buster Q	28. November
Real World Soccer Pocket 2	28. November
Bass Fishing	5. Dezember
Beyblade 2002	6. Dezember
Derby Stallion Advance	6. Dezember
Kinniku Man	6. Dezember
Kurin Paradise	6. Dezember
Rockman EXE 3	6. Dezember
Sylvanian Family 4	6. Dezember
First Step THE FIGHTING	12. Dezember
Minimoni Wish	12. Dezember
Prince of Tennis	12. Dezember
Choco Land	13. Dezember
Darius R	13. Dezember
Disney Sports: Basketball	13. Dezember
Kronoa Heroes	13. Dezember
Magi-nation	13. Dezember
Shaman King 3	13. Dezember

Erscheint demnächst:

Sega Rally	19. Dezember
Sonic Advance 2	19. Dezember
Choco-vader	20. Dezember
Elevator Action OLD&NEW	20. Dezember
Hamster Story 3	20. Dezember
Samurai Deeper Kyo	27. Dezember

USA

NINTENDO GAMECUBE

Zuletzt erschienen:

BMX XXX	25. November
Mary-Kate and Ashley Sweet	26. November
Reign of Fire	26. November
Rugrats Royal Ransom	26. November
Street Hoops	29. November
Blood Omen 2	3. Dezember
Super Bust-A-Move 2	3. Dezember
Evolution Worlds	5. Dezember
Frogger Beyond	6. Dezember
Star Wars: Bounty Hunter	6. Dezember
Disney Sports Football	7. Dezember
Dr. Muto	7. Dezember
Disney's PK	13. Dezember
NCAA College Basketball	13. Dezember
NHL 2K3	13. Dezember

Erscheint demnächst:

Freaky Flyers	19. Dezember
The Sum of all Fears	20. Dezember
Lord of the Rings: The Two Towers	1. Januar
Black & Bruised	3. Januar
Haven: Call of the King	3. Januar
Resident Evil 3: Nemesis	8. Januar
Summoner: The Prophecy	13. Januar

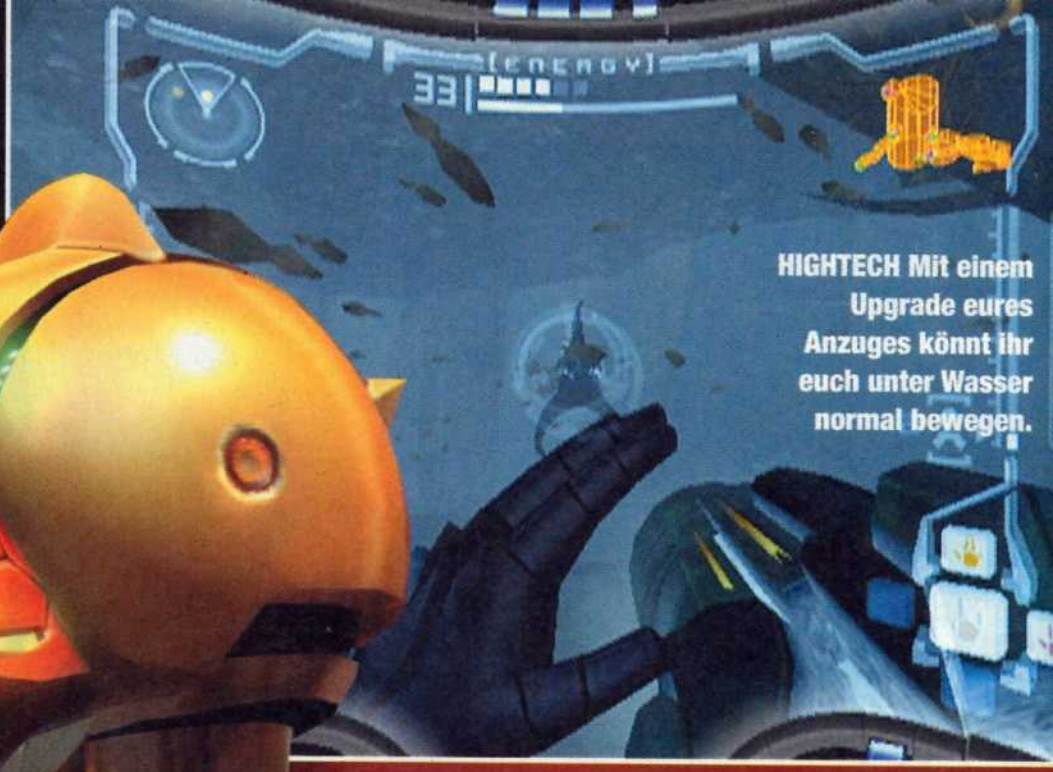
GAME BOY ADVANCE

Zuletzt erschienen:

Dave Mirra Freestyle BMX 3	19. November
Gauntlet: Dark Legacy	20. November
Justice League	21. November
The Mummy	22. November
Disney Sports Basketball	25. November
Disney Sports Football	25. November
Medal of Honor: Underground	25. November
Top Gun	26. November
Kirby: Nightmare in Dreamland	4. Dezember
The Legend of Zelda	4. Dezember
Dora the Explorer	5. Dezember
Ultimate Brain Games	5. Dezember
Moto Racer Advance	6. Dezember
Street Fighter Alpha 3	6. Dezember
The Invincible Iron Man	10. Dezember
Lunar Legend	13. Dezember
Jazz Jackrabbit	17. Dezember
Sea Trader: Rise of Taipan	17. Dezember
Super Bupple Bop	17. Dezember

Erscheint demnächst:

Karnaaj Rally	30. Dezember
Worms Blast	2. Januar
Digimon: Battle Spirits	14. Januar



HIGHTECH Mit einem Upgrade eures Anzuges könnt ihr euch unter Wasser normal bewegen.

Gute acht Jahre nach dem Erscheinen von *Super Metroid* für das SNES schickt Nintendo die Spieler in ein brandneues *Metroid*-Abenteuer für den GameCube. Dabei gelingt es den Entwicklern, das grandiose Spielgefühl der 2D-Vorgänger in die dritte Dimension zu portieren und gleichzeitig das beste GameCube-Spiel bis heute abzuliefern. Bereits 1989 und 1992 wurden Spieler mit *Metroid*-Abenteuern für das NES und den Game Boy verwöhnt. Fans hofften seit dem Erscheinen von *Super Metroid* im Jahre 1994 auf ein neues *Metroid*-Abenteuer.

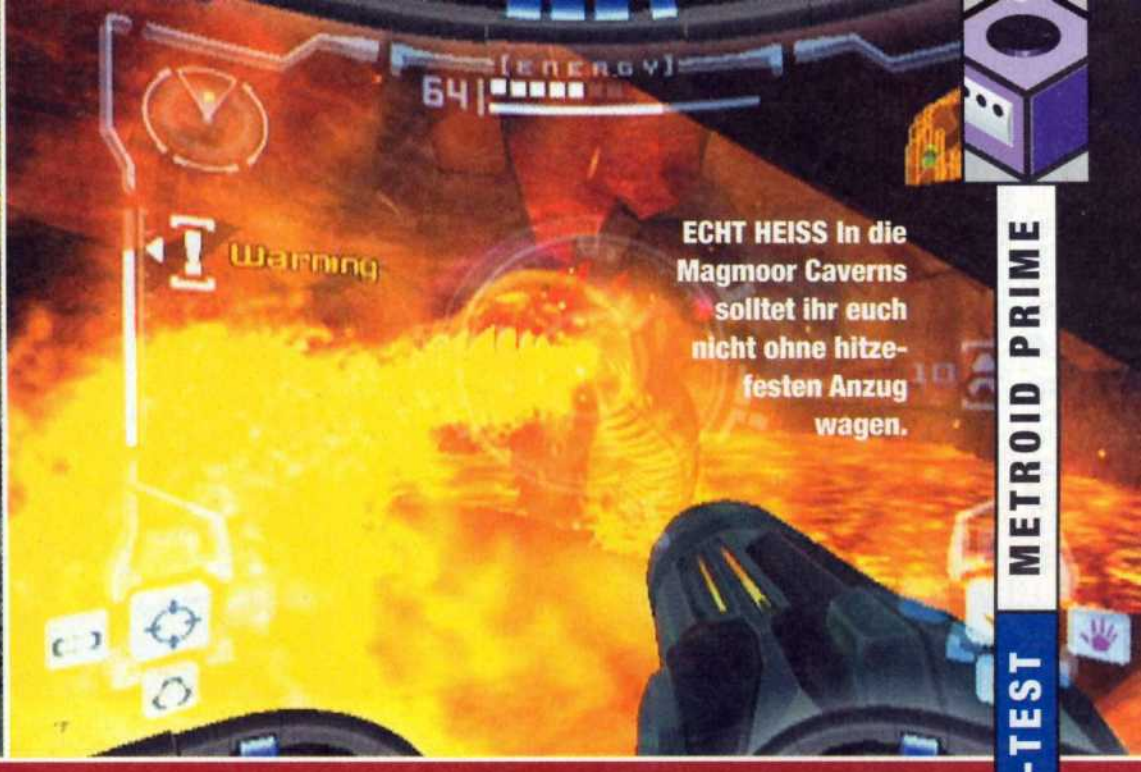
Metroid Prime

IMPORT TEST

N-ZONE HIT

Lest selbst, warum der Science-Fiction-Shooter das **beste GameCube-Spiel** ist.

RÄTSEL Was mag auf der Raumstation im Orbit von Tallon IV nur passiert sein?



ECHT HEISS In die Magmoor Caverns solltet ihr euch nicht ohne hitzefesten Anzug wagen.

Die Handlung von *Metroid Prime* spielt nun direkt im Anschluss an den NES-Teil von 1989. Der Spieler findet sich in einer fernen Zukunft weitab von der Erde inmitten eines Krieges zwischen der galaktischen Föderation und den Weltraumpiraten wieder. Die Piraten streben mit massiver Gewalt nach der Vorherrschaft im Universum. Das Blatt scheint sich zugunsten der Piraten zu wenden, als ihnen die mysteriösen Metroid-Kreaturen in die Hände fallen, welche sämtliche Energie aus befallenen Lebensformen saugen. Die Elite-Kämpferin Samus Aran kann im ersten *Metroid*-Teil aber die Pläne der Piraten durchkreuzen, die Metroids als biologische Waffe gegen die Föderation einzusetzen, und die Piraten auf deren Basis-Planeten Zebes empfindlich schwächen. Doch die Piraten haben einen Außenposten auf Tallon IV errichtet. Samus bricht sofort auf. *Metroid Prime* beginnt ...

DAS SPIELPRINZIP

Metroid Prime ist ein Ego-Shooter mit einem hohen Adventure-Anteil. Der Spieler läuft, springt und schießt sich durch schmucke 3D-Welten. Als absolut einzigartig darf die Visor-Technologie (siehe Extrakasten) angesehen werden, welche dem Spieler das Gefühl gibt, durch die Augen von Samus Aran zu schauen und tatsächlich über Tallon IV zu laufen. Der Planet ist in verschiedene Abschnitte wie Schnee-, Feuer-, Wasser- und Waldgebiete unterteilt. Hier durchstreift ihr futuristische Laboranlagen, verschollene Ruinen und düstere Minen-Gebiete. Viele Abschnitte sind jedoch nicht von Anfang an zugänglich. Vielmehr müsst ihr häufig erst einen bestimmten Ausrüstungsgegenstand finden, um an einer anderen Stelle weiterzukommen. So lassen sich manche Türen nur mit dem Wave-, Ice- oder Plasma-Beam aufschießen, während ihr an einer anderen Stelle die Power-Bombe benötigt. Einige Vorsprünge sind nur mithilfe der Sprungstiefel erreichbar und an großen Abgründen kommt ihr nur mit dem Enterhaken weiter. Anhand von Scanner-Einspielungen erhaltet ihr Hinweise, wo euer nächstes Ziel liegt. Eure Zielgebiete liegen meist außerhalb des kartografierten Bereiches, so dass ihr erst einen Pfad dorthin finden müsst. Dennoch ist das Arbeiten mit der dreh- und zoombaren Karte Pflicht, da ihr nur hier erkennen könnt, ob ihr eine Tür in einem Raum übersehen habt. Neben den abwechslungsreichen Schauplätzen begeistert vor allem das brillante Leveldesign. Das Spiel bezieht seinen Reiz aus der Tatsache, dass man Türen, Vorsprünge und versteckte Waffen zwar sehen, aber nicht auf Anhieb erreichen kann. Erschwert wird euer Erkundungstrip durch die unzähligen, fantasievoll gestalteten Feinde, von denen einige wenige bereits aus früheren *Metroid*-Spielen bekannt sind. Mit simplem Ballern werdet ihr nur bei kleinen Feinden Erfolg haben. Viele Gegner verfügen über Hornpanzer, Energieschilde oder Tarnvorrichtungen, die nur mit der richtigen Waffe und Taktik zu überlisten sind. Euer Scan-Visor gibt euch aber Aufschluss über die Schwächen des Gegners. Überraschende Ereignisse wie Stromausfälle oder das plötzliche Auftau-

INFO SAMUS' VISOR-TECHNOLOGIE

Vorsprung durch Technik

Die Visor-Technologie darf als absolutes Highlight von *Metroid Prime* angesehen werden.

Dank diverser Head-up-Displays ist der Spieler stets auf dem Laufenden, wo sich der nächste Feind befindet oder über wie viele Raketen Samus noch verfügt. Spezielle Einblendungen informieren dabei über frisch eingetroffene Scanner-Daten, an denen der Spieler sein nächstes Ziel erkennt, oder über Gefahren in der Umwelt, beispielsweise Lava. Neben dem Combat-Visor kann Samus auf einen Scan-Visor, einen Thermal-Visor und einen Röntgen-Visor zurückgreifen. Die verschiedenen Visoren sind aber nicht nur ein nettes Gimmick, sondern für das Bestehen des Spiels unverzichtbar.

DER COMBAT-VISOR

Durch euren Standard-Visor erkennt ihr die Umgebung unverfälscht. Mittels der automatischen Zielsensoren kann man den nächsten Feind anvisieren. Die Entwickler dachten dabei auch an so liebevolle Details wie Regentropfen auf dem Visier.

DER SCAN-VISOR

Mittels des Scan-Visors könnt ihr die Umgebung scannen und euch Zugang zum Computersystem der Weltraum-Piraten verschaffen. Ihr erhaltet so wichtige Hintergrundinformationen über Pflanzen, Feinde und zur Geschichte von *Metroid Prime*.

DER THERMAL-VISOR

Der Hitze-Visor lässt euch in dunklen Gebieten Feinde erkennen. Praktischerweise gibt er auch so manch versteckte Tür oder getarnte Feinde preis. Bestimmte Gegner geben zudem nur mit dem Thermal-Visor ihren Schwachpunkt zu erkennen.

DER X-RAY-VISOR

Mit diesem Visor könnt ihr durch Wände blicken und versteckte Durchgänge erkennen. Ähnlich wie mit dem Thermal-Visor lassen sich mit dem X-Ray-Visor getarnte Feinde erspähen sowie mit normalem Auge nicht sichtbare Schwachpunkte anvisieren.

NETT Samus' Gesicht blitzt während eines Kampfes im Visier auf. (links)
KNIFFLIG Die Feinde sind sehr variantenreich und häufig nur mit der richtigen Taktik zu besiegen. (rechts)

chen eines ungeliebten Gegners zerren zusätzlich an euren Nerven. Richtig gefordert werdet ihr aber vor allem bei den zahlreichen Boss-Kämpfen, die zum Besten gehören, was Konsolenspiele zu bieten haben.

TECHNIK VOM ANDEREN STERN

Unterstützt wird das abwechslungsreiche Gameplay von einer fantastischen technischen Präsentation. Ladezeiten während des Spiels existieren überhaupt nicht, da die benötigten Daten geschickt während der Zwischensequenzen nachgeladen werden. Die Grafik sieht klasse aus und läuft fast durchweg mit flüssigen 60 Bildern. Selbst bei hohem Gegneraufkommen in einem großen Raum gerät die Optik so gut wie nie ins Stocken. Noch mehr als die flüssige Grafik begeistert aber die Levelgestaltung: Die grandiose Ausarbeitung der Räume mit diversen Lichtspielereien, Rohren, kalten Metallplatten, Computerbildschirmen, Statuen, Säulen, Bäumen und Pflanzen lässt richtige Science-Fiction-Stimmung aufkommen und keinen Raum gleich aussehen. So kann es passieren, dass ihr euch an den beeindruckenden Kulissen ergötzt, während plötzlich vier gepanzerte Käfer aus dem Boden springen und der aufgewirbelte Sand den Raum in einer dunklen Staubwolke verschwinden lässt.. Viel Liebe zum Detail haben sich die Entwickler auch beim Visier gegeben, auf dem ihr auftreffende Regentropfen, Kondenswasser oder das im Laserhagel aufblitzende Spiegelbild von Samus' Gesicht erkennen könnt. *Metroid Prime* ist ohne Zweifel eines der hübschesten GameCube-Spiele überhaupt. Lediglich die Wasser- und Lava-Effekte hat man in jüngster Zeit schon besser gesehen (z. B. in *Starfox Adventures*). Der Sound steht der grandiosen Optik in nichts nach. Komplett interaktiv verwöhnen atmosphärische Melodien das Spielerohr. Der Komponist der bisherigen *Metroid*-Spiele, Kenji Yamamoto, zeichnet erneut für die Musik verantwortlich und schuf einen der besten Soundtracks auf dem GameCube. *Metroid*-Fans werden dabei auf die eine oder andere bekannte Melodie stoßen. Die unzähligen Soundeffekte passen perfekt zum jeweiligen Objekt und donnern in Dolby-Pro-Logic-II-Surround-Sound aus den Boxen. Schade, dass die Entwickler keine spezielle 16:9-Unterstützung integrierten. Probleme könnten eingefleischte Ego-Shooter-Fans allerdings mit der Steuerung haben. Denn *Metroid Prime* setzt nicht auf die Standard-Steuerung mit den beiden Analogsticks, sondern auf einen innovativen Ansatz: Ihr kontrolliert Samus mit dem linken Analogstick, strafen sowie Ziele anvisieren könnt ihr mit einem Druck auf L. Habt ihr ein Ziel anvisiert, könnt ihr wie bei *Zelda* oder *Starfox Adventures* um den Gegner herumstrafen. Mit einem weiteren Druck auf L wechselt ihr zum nächsten Feind. Wollt ihr nach oben oder unten schauen, müsst ihr den R-Knopf in Kombination mit dem linken Analogstick betätigen. Gefeuert wird mit A, während ihr mit Y eure Raketen aktiviert. Mit der X-Taste rollt ihr euch zu einer Kugel zusammen (siehe auch Extrakasten) und mit B könnt ihr springen. Der rechte Analogstick dient zum Wechseln der Beam-Waffen und mit dem Digitalkreuz schaltet ihr zu den unterschiedlichen Visoren um. Die Steuerung ist für Ego-Shooter-Fans anfangs zwar etwas gewöhnungsbedürftig, geht euch später aber in Fleisch und Blut über und stellt eine willkommene Neuerung dar.

INFO DER MORPH-BALL

Kugelrund

Spieler früherer *Metroid*-Abenteuer kennen den Morph-Ball bereits. Mittels des Morph-Balls kann sich Samus zu einem Ball zusammenrollen und Abschnitte erreichen, für die sie sonst zu groß wäre. Mit dem Spider-Ball-Upgrade kann Samus zudem das magnetische Schienensystem auf dem Planeten nutzen. Der Morph-Ball wird für zahlreiche Rätsel genutzt. So müsst ihr beispielsweise an einer Stelle erst das Schienensystem korrekt ausrichten, bevor ihr weiterkommt. Zwei weitere Beispiele gibt es unten.

RAFFINIERT Mit dem Boost-Ball-Upgrade könnt ihr euch auf Absätze katapultieren.

CLEVER Mit dem Morph-Ball löst ihr viele Schalterrätsel und erkundet Tunnel.

TAKTISCH Mit dem Wave-Beam kann man besonders gut elektrisch aufgeladene Feinde bekämpfen. (rechts)
COOL Mit dem Eisstrahler könnt ihr die Gegner einfrieren und per Rakete in die ewigen Jagdgründe schicken. (ganz rechts)

VITAL Tallon IV ist ein sehr lebendiger Planet mit Vögeln, Fischen und summenden Bienen. (links)
WITZIG Der Glibber von so manchem Käfer schlägt sich auf dem Visier nieder. (rechts)

LANGER SPIELSPASS

Metroid Prime ist die möglicherweise beeindruckendste Konvertierung eines 2D-Spiels in die dritte Dimension. Das Spielprinzip „Laufen, Springen, Erkunden, Kämpfen" kommt in 3D lebendiger rüber als jemals zuvor. Ein besonderes Lob verdient die Sprungtechnik, denn normalerweise gestaltet sich das Springen aus der Ego-Perspektive sehr schwierig. Anders *Metroid Prime* – hier landet ihr exakt dort, wo ihr hin wolltet. Einzigartig ist auch das Leveldesign, welches zum Besten gehört, was wir in einem Videospiel je gesehen haben. Auch der Umfang spricht für *Metroid Prime*. Der Titel bietet für geübte Spieler ungefähr 25 Stunden Spielspaß. Möchte man sämtliche Energietanks und Raketen-Upgrades erspielen, benötigt man allerdings länger. Freischaltbare Bildergalerien sowie ein erhöhter Schwierigkeitsgrad beim erneuten Durchspielen motivieren einen zum wiederholten Durchspielen. Möchte man überhaupt etwas an *Metroid Prime* kritisieren, muss man schon mit der Lupe suchen. So könnte man bemängeln, dass man im Verlauf des Spiels gelegentlich etwas weite Laufwege zurücklegen muss und die Gegner – *Metroid*-typisch – nach dem Verlassen eines Raumes wieder auftauchen. Schön wären auch ein paar weitere Zwischensequenzen gewesen. Diese Kleinigkeiten mindern den Spaß jedoch nicht. *Metroid Prime* ist ein wahres Meisterstück, an dem sich zukünftige GameCube-Titel messen lassen müssen. Samus' neuestes Abenteuer wird einen Platz weit oben in den besten GameCube-Spielen aller Zeiten einnehmen.

FABIAN SLUGA

INFO **LINKMÖGLICHKEITEN**

Die Metroid-Connection

Wie wir bereits in der letzten Ausgabe berichteten, kann man die vor kurzem erschienene GBA-Version von *Metroid Fusion* mit *Metroid Prime* verbinden.

Wer die *Metroid*-Saga von Anfang an erleben möchte, kann, nachdem er *Metroid Fusion* durchgespielt hat, den GameCube an den GBA anschließen und das NES-Original freischalten. Das lästige Passwort-Aufschreiben von damals entfällt übrigens, da der Spielstand auf der Memory Card gesichert wird. Sobald man den Abspann von *Metroid Prime* gesehen hat, kann man mittels der GBA-Version übrigens auch die Fusion-Suit erhalten. Diese hat zwar keinen praktischen Nutzen, sieht aber schick aus.

KLEIDER MACHEN LEUTE Für den Fusion-Suit müsst ihr Metroid Prime durchspielen.

NOSTALGISCH Wer das erste Metroid-Abenteuer spielen möchte, braucht einen GBA.

MEIN FAZIT **SUPER**

Fabian Sluga
ist hin und weg.

Metroid Prime ist absolut brillant und ein Pflichtkauf für jeden GameCube-Besitzer. Als alter *Metroid*-Fan wurden meine Erwartungen nicht nur erfüllt, sondern bei weitem übertroffen. In 3D erstrahlt *Metroid* in völlig neuem Leben. Die Visor-Technik sowie der Morph-Ball wurden fantastisch in das Spiel integriert und müssen für diverse Rätsel genutzt werden. Kombiniert mit der grandiosen Präsentation und dem großen Umfang kann kein anderer Action-Titel mithalten. Da ich die anderen *Metroid*-Teile alle kenne, hätte ich mir lediglich ein paar neue Waffen-Systeme gewünscht.

IMPORT-TEST
METROID PRIME

Genre:	Ego-Shooter
Spieler:	1
Speichern:	Memory Card, 2 Blöcke
Schwierigkeit:	Schwer
Umfang:	25+ Spielstunden

Internet: **www.metroid.com**

Sprache: **Englisch**	Störfaktor Sprache: **Mittel**
Hersteller: **Nintendo**	Europa-Termin: **März 2003**

Besonderheiten:
Dolby Pro Logic II, Link-Möglichkeit mit Metroid Fusion (GBA)

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
92%	93%	95%	**94%**

IMPORT USA

„Ein technisches und **spielerisches Meisterwerk**, das sich kein GC-Besitzer entgehen lassen sollte"

N-ZONE HIT

IMPORT TEST

Resident

Das erste wirklich neue Resident Evil auf dem GameCube ist **ein Fall für zwei!**

Resident Evil Zero zeigt euch die Ereignisse, die sich einen Tag vor *Resident Evil* zugetragen haben. Für das frischgebackene Spezialeinheit-Mitglied Rebecca kommt es gleich beim ersten Einsatz ganz dicke. Als sie zusammen mit fünf Kollegen des S.T.A.R.S.-Bravo-Teams im Helikopter zu einem Tatort fliegt, schmiert der Hubschrauber ab. Wie durch ein Wunder bleiben alle Elitepolizisten am Leben. Nicht weit von der Absturzstelle trifft das Team auf einen verunfallten Militär-Transporter, dessen Insassen auf grausame Weise ums Leben kamen. Nur der Häftling Billy Coen konnte lebend entkommen. Sofort teilt sich das Bravo-Team auf, um Coen zu schnappen. Was die Mitglieder erwartet, ist der pure Horror!

SCHICKSALS-GEMEINSCHAFT

Nachdem ihr mit Rebecca ins Abenteuer gestartet, trifft die liebliche Heroine bei ihrer Inspektion eines mysteriösen Zuges schon bald auf den flüchtigen Billy Coen. Schon bald merken die beiden, dass sie nur gemeinsam dem Schrecken entkommen können. Aus den Fahrgästen und dem Zugpersonal sind nämlich grausam entstellte lebende Leichen geworden, die ihren Blutdurst stillen wollen. Nach und nach rüsten sich die beiden mit Waffen und anderen nützlichen Gegenständen wie Heilmitteln aus, die in den Waggons verstreut sind. Der wirkliche Albtraum beginnt aber eigentlich erst, als der Zug in ein riesiges Gebäude rast, das hinter seinen dicken Mauern viele schreckliche Geheimnisse und Kreaturen birgt. Ein Besuch im angeschlossenen Laborkomplex und einer Fabrik machen das Grauen komplett. Dabei könnt ihr entweder zu zweit durch die unheimlichen Zimmer, Gänge oder Hallen stöbern oder einzeln dem Geheimnis auf die Spur kommen. Mittels X-Taste lassen sich

BURNOUT! Mithilfe selbst gebastelter Brandsätze macht Rebecca den Zombies Feuer unterm Hintern.

DUELL Rebecca setzt dem mutierten Riesen die Pistole auf die Brust.

Evil Zero

an jeder beliebigen Stelle im Spiel die Charaktere wechseln. Das neue Gameplay-Element belebt das ansonsten doch sehr angestaubte Spielprinzip merklich. Nur durch taktisch kluges Wechseln kommt ihr dem Horror auf die Spur. Während der kräftige Billy größere Gegenstände bewegen kann, ist Rebecca im Mixen von Heilkräutern fit. Diese kann Rebecca dann an Billy abgeben, wenn sich beide im selben Raum befinden. Das Austauschen von Items ist genauso wie das Ablegen von Gegenständen an jeder beliebigen Stelle

INFO **NEUE RÄTSEL FÜR ZWEI**

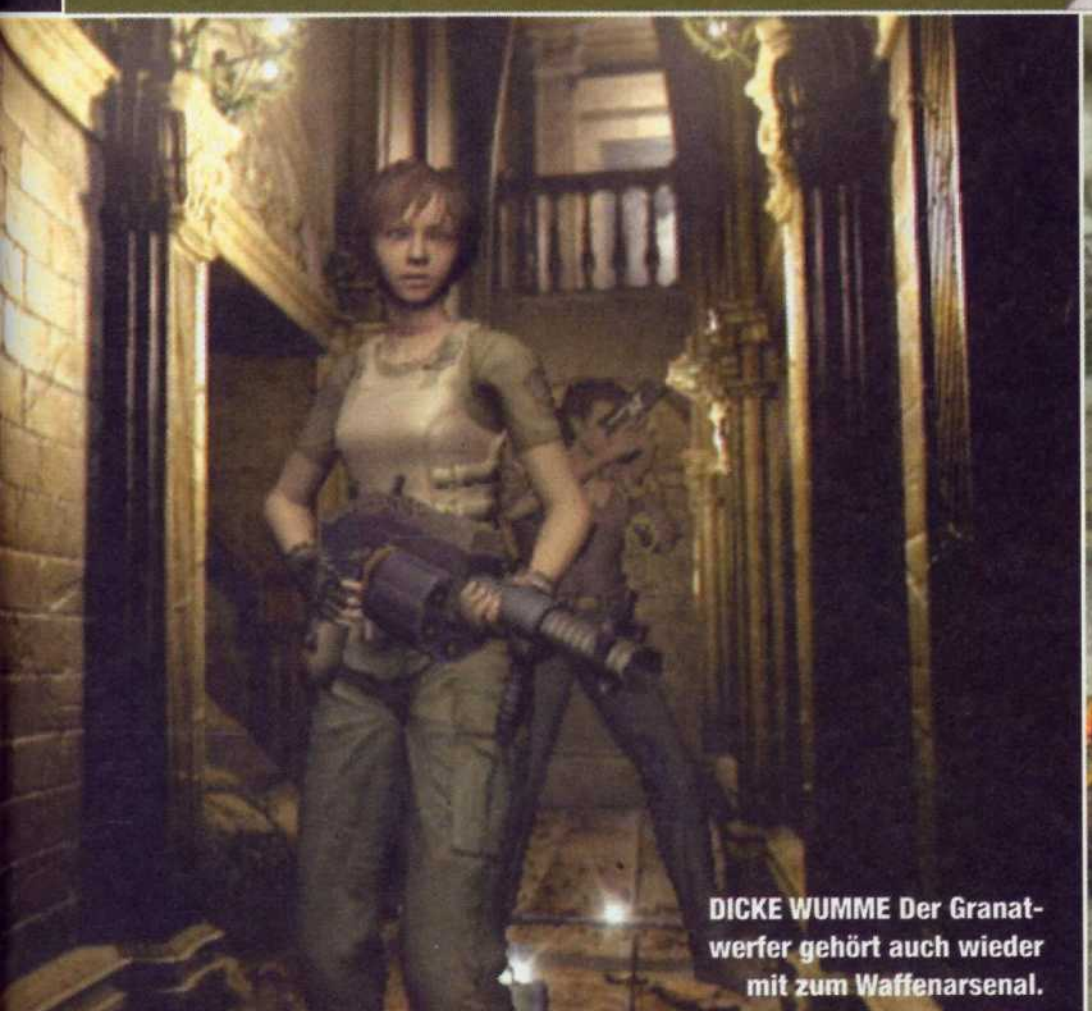
Rätselspaß für Pärchen

Einige Rätsel sind nur im Team zu knacken.

Die Teamarbeit zwischen Rebecca und Billy ist in vielen Bereichen des Spiels von großer Bedeutung. So können die Charaktere nicht nur Gegenstände tauschen oder beim Kampf gegen die Mutantenbrut gemeinsam das Feuer eröffnen, bei den eingestreuten Rätseleinlagen ist an manchen Stellen schlicht und einfach allein keine Lösung zu finden. So muss beispielsweise Billy in einem Kontrollraum per Knopfdruck Türen öffnen, um Rebecca den Weg durch ein Minilabyrinth zu bahnen. An anderer Stelle befördert der Veteran per Muskelkraft Rebecca mit dem Lift nach oben. Sind beide Helden räumlich voneinander getrennt, können per Minifahrstuhl wichtige Gegenstände wie Schlüssel vom einen zum anderen transportiert werden, um den Weg aus dem Grundstück des Grauens zu finden.

POWER Billy dreht kräftig am Rad, so dass Rebecca mit dem Lift nach oben kommt.

ZUSAMMENARBEIT Bei diesem Puzzle ist Teamwork ebenfalls Pflicht.



DICKE WUMME Der Granatwerfer gehört auch wieder mit zum Waffenarsenal.

CENTIPEDE Diese Riesenraupe hat nichts mehr mit dem harmlosen Vorbild aus dem Videospielklassiker gemein.

BAT OUT OF HELL Diese mutierte Fledermaus greift euch in einer baufälligen Kirche an.

PRAKTISCH Endlich kann man sich jederzeit von Gegenständen trennen.

Neue Gegner braucht das Spiel

Nachdem bei der Trial-Version des Spiels außer dem Riesenskorpion nur altbekannte Mutantenarten auf die beiden Protagonisten zuschlurften, schockt die fertige US-Version mit neuen Mutationen, die es in sich haben. Da wäre zum Beispiel der Superzombie. Der elastische Mutant greift euch auch ohne Kopf und mit klaffenden Schusswunden noch munter an. Zwei Schüsse aus dem Granatwerfer stellen ihn ruhig. Im Rudel treten die Riesenheuschrecken auf, die man am besten mit der Schrotflinte unschädlich macht. Besonders aggressiv verhalten sich die mutierten, wendigen Gorillas, die Rebecca und Billy mit messerscharfen Klauen und Reißzähnen traktieren. Auch hier ist die Schrotflinte die richtige Wahl.

GUMMIMANN Diesen gelenkigen Superzombies solltet ihr möglichst aus dem Weg gehen.

EKLIG Die Riesenheuschrecken treten in Schwärmen auf und sollten schnell ausgeschaltet werden.

DONKEY KONG? Vorsicht! Die weißen Affen sind äußerst aggressiv und zäh.

MISTER X
Welche Rolle spielt der mysteriöse Mann?

VORSICHT, BRÜCKE!
Kleine Erkundungstouren auf dem Dach des rasenden Zuges sind unerlässlich.

NERVIG Was wäre Resident Evil bloß ohne die drögen Verschieberätsel?

SCHNELLE VIECHER
Auch die brandgefährlichen Hunter lauern wieder auf Beute.

eine ebenso notwendige wie willkommene Neuerung. Zu den bereits bekannten Kreaturen haben sich neue gefräßige Mutanten hinzugesellt (siehe Extrakasten). Diese Gegner kann man entweder mit gewohnten Waffen wie der Schrotflinte, einem Granatwerfer oder der Magnum umpusten oder ihnen mithilfe eines selbst gebastelten Molotowcocktails einheizen, wobei sich die Wirkung auf die Bestien aber leider in Grenzen hält. Zu den Auseinandersetzungen mit den Mutanten gesellen sich auch im neuesten Teil diverse Rätseleinlagen, deren Gehalt von lächerlich bis nervig reicht. Einige der Puzzles können dabei nur in Teamwork gelöst werden (siehe Extrakasten). Ansonsten gibt es gewohnte *Resident Evil*-Kost: Schnapp dir Gegenstand A und kombiniere ihn mit Gegenstand B, um dann den Schlüssel zu einem neuen Bereich zu erhalten.

TOLLE NULLNUMMER

Während *Resident Evil 4* mit Echtzeit-Grafik schockt, bewegen sich Rebecca und Billy bei ihrem Horrortrip durch gerenderte Hintergründe, die deutlich mehr Interaktion bieten als der Vorgänger. Beim Sprinten über den dicken Teppich des Herrenhauses wirbeln Staubwölkchen auf und im Zug rollen Weinflaschen über den Tisch des Bordrestaurants. In der Fabrik wuseln kleine, mutierte Käfer über den Boden, während euch auf dem Dach des Waggons der Regen ins Gesicht peitscht. Nach wie vor unschlagbar sind die superben Licht- und Soundeffekte, die zusammen mit den Musikstücken eine beklemmende Atmosphäre schaffen. So tauchen Neonröhren die Laborräume in kaltes Licht, während die Kerzen im feudalen Anwesen ein schönes Schattenspiel an die Tapete werfen. Wenn man Mutantenheuschrecken zirpen hört oder das Stöhnen der Zombies durch die Flure dringt, läuft einem unwillkürlich ein Schauer über den Rücken. Gruseln kann man sich auch angesichts der unverändert antiquierten Steuerung der beiden Helden. So staksen beide immer noch unbeholfen durch die Gegend und sind beim Kampf gegen die Monster zu träge zum Ausweichen. Das urzeitliche Gameplay kostet neben einer Menge Nerven auch einige Heilkräuter, die gerade beim Kampf gegen die bedrohlichen Bossgegner dringend benötigt werden.

JENS QUENTIN

MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Jens Quentin
mag Menschenfleisch.

Resident Evil Zero ist ein superb in Szene gesetztes „Grusical". Die Idee mit zwei anwählbaren Charakteren wurde gut umgesetzt und peppt das altbackene Gameplay gehörig auf. Allerdings führt diese Idee auch zu nervigen Situationen. Wird beispielsweise der Charakter mit den besseren Waffen von einem Bossgegner malträtiert, hat man mit dem schwach ausgerüsteten Charakter keine Chance. Zu oft muss man einfach „vorspielen", um für kommende Situationen gerüstet zu sein. Dies nimmt einiges von dem Gruselflair und den Überraschungseffekten. Angesichts der großen Flut an Untoten und Mutanten wäre auch endlich eine verbesserte Steuerung angebracht gewesen, mit der man elegant ausweichen kann. Bis auf die ungelenken Animationen der Protagonisten gibt es aus technischer Sicht nix zu meckern, die Räume sind mit vielen Details gespickt und allein die Soundeffekte sorgen für aufgestellte Nackenhaare. Insgesamt trotz des angegrauten Gameplays ein Muss für *Resi*-Fans mit brillanter Grafik und derben Schockmomenten.

IMPORT-TEST
RESIDENT EVIL ZERO

Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Speichern:	Memory Card, 9 Blöcke
Schwierigkeit:	3 Spielstufen
Umfang:	5 Areale
Internet:	www.capcom.com
Sprache:	Englisch
Störfaktor Sprache:	Gering
Hersteller:	Capcom
Europa-Termin:	7. März

Besonderheiten:
2 Game Discs

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
91%	83%	86%	**89%**

IMPORT USA

„Atmosphärisch meisterhaft inszenierter Albtraum mit unzeitgemäßem Gameplay"

Mortal Kombat: Deadly Alliance

IMPORT TEST

Die **berüchtigste Prügelspielserie** der Welt feiert ein Comeback auf PlayStation 2, Xbox und GameCube.

Mit *Mortal Kombat: Deadly Alliance* kommt endlich Nachschub für gebeutelte GameCube-Beat-'em-Up-Fans. Mittlerweile gibt es zwar *WWE Wrestlemania X8*, *UFC Throwdown* sowie *Bloody Roar: Primal Fury* – doch einzig der zuletzt genannte Titel konnte die Erwartungen der Prügelspielgemeinde einigermaßen erfüllen. Nintendos Smash-Hit *Super Smash Bros. Melee* ist leider nichts für die Freunde von hartem Kampfsport. Diese kommen dank *Mortal Kombat: Deadly Alliance* nun aber auch auf ihre Kosten. Nach dem missglückten letzten Teil im Jahr 1999 befürchtete so mancher Videospieler bereits ein Ende der brutalen Prügelspielserie. Doch jetzt kehrt *Mortal Kombat* zurück – und das zum ersten Mal als gelungener (!) 3D-Prügler.

ALT UND NEU

Mortal Kombat-Veteranen werden auf viele alte Bekannte wie Sonya Blade, Sub-Zero, Scorpion, Johnny Cage, Shang Tsung und Kung Lao treffen. Einer der beliebtesten Charaktere, Liu Kang, hat es leider nur in das Intro von *Deadly Alliance* geschafft, in dem er auf spektakuläre Weise das Zeitliche segnet. Insgesamt gibt es 23 spielbare Charaktere, die über individuelle Special Moves verfügen. Diese werden, wie gehabt, durch Kombinationen der Buttons mit dem Steuerkreuz ausgelöst. Einsteiger haben es nicht leicht, da die Steuerung das Auswendiglernen der Special Moves zwingend voraussetzt. Wer übrigens mit dem Analogstick steuern möchte, wird enttäuscht. Die Entwickler lassen als Steuermöglichkeit lediglich das Digitalkreuz zu, was aber für die erforderlichen präzisen Lenkbewegungen nur gut ist. Mit A, B, X und Y kann man Schläge und Tritte ausführen. Dabei ist die Zuordnung der Knöpfe nicht immer identisch, sondern hängt vom Schlagrepertoire der Charaktere ab. Der Z-Knopf dient zum Ausführen einer speziellen Attacke oder als Konterknopf. Mit R kann man Blocken, wäh-

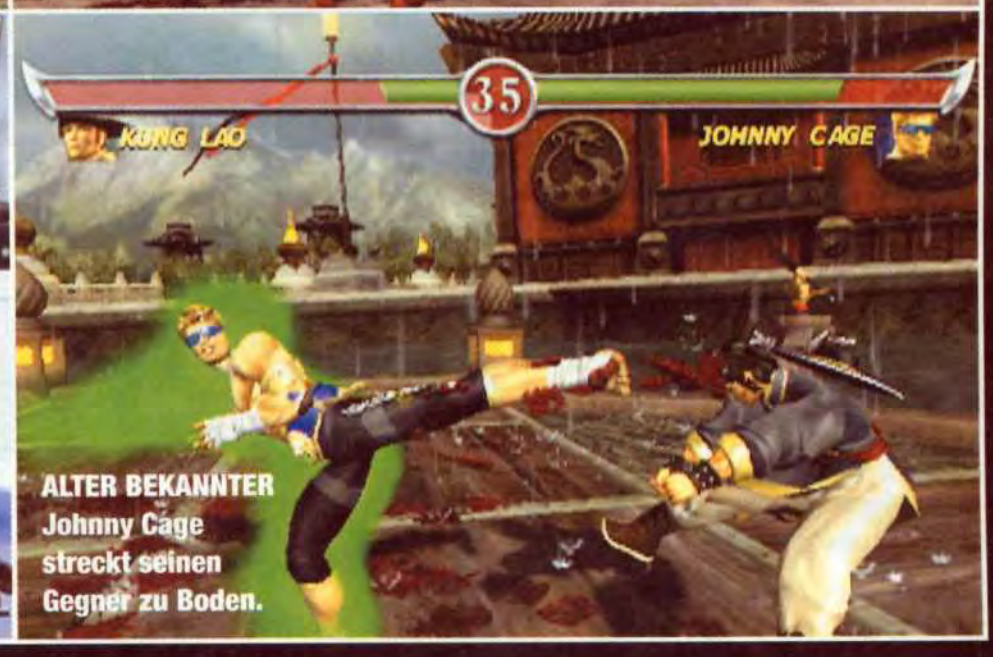
BRUTAL Die berühmt-berüchtigten Fatality-Moves dürfen natürlich nicht fehlen.

SCHNITTIG In Deadly Alliance verfügt jeder Charakter über eigene Waffen.

WITZIG Per Special Move friert Sub-Zero den Gegner ein und nutzt ihn für eine kleine Rutschpartie.

FRISCH Mavado ist einer der neuen Charaktere.

REALISTISCH Li Mei ist vom Kampf sichtbar gezeichnet.



ALTER BEKANNTER Johnny Cage streckt seinen Gegner zu Boden.

rend man mit einem Druck nach oben oder unten auf dem Steuerkreuz in den Raum hinein ausweichen kann. Ein besonderes Feature ist die Möglichkeit, den Kampfstil mit einem Druck auf die L-Taste zu wechseln. So verfügt jeder Kämpfer über verschiedene Kampftechniken wie beispielsweise Karate, Wing Chun oder Taekwondo. Darüber hinaus kann jeder Charakter auf eine Waffe zurückgreifen. Natürlich sind auch die Fatality-Moves wieder mit von der Partie, die man nach einem gewonnenen Kampf ausführen kann. Leider gibt es nur einen Fatality-Move pro Charakter und auch keine arenaabhängigen Fatality-Moves wie noch bei früheren Teilen.

KRITIK IM DETAIL

Etwas enttäuschend sind die Arenen. Grafisch durchaus okay, vermisst man eine Interaktivität mit dem Hintergrund. Bis auf gelegentlich im Ring stehende Säulen, die beim Kampf zerstört werden oder Säure in den Ring schleudern, hat der Hintergrund keinen Einfluss auf die Kämpfer. Es gibt keine Bäume, gegen die man die Kontrahenten schleudern kann – wie bei *Dead or Alive 3* auf der Xbox – und auch keine Gegenstände zum Werfen. Außerdem kann man die Arenen nicht verlassen, um wie bei *Bloody Roar: Primal Fury* auf einer anderen Ebene weiterzuspielen, sondern wird stattdessen von einem unsichtbaren Schild im Ring gehalten. Überzeugen können dagegen die fantasievolle und sehr atmosphärische Levelgestaltung inklusive Schnee und Regen sowie die düsteren Musikstücke. Die Soundeffekte gehen ebenfalls in Ordnung, wobei man die Sprachausgabe bereits aus früheren *Mortal Kombat*-Spielen kennt. Gut gelungen sind die Spielmodi. So könnt ihr euch in einem Arcade-Modus austoben, bei dem ihr die Gegner nach und nach ausschaltet. Die unausgereifte künstliche Intelligenz sorgt jedoch dafür, dass ihr entweder gar nicht angegriffen oder mit einer achtfachen Kombo direkt niedergestreckt werdet. Wer lieber zu zweit spielt, kämpft im Versus-Mode gegeneinander, und diejenigen, die etwas von der Hintergrundgeschichte mitbekommen möchten, so llten im Konquest-Modus antreten. Klasse sind die über 600 Goodies, die man mithilfe von erspielten Koins freischalten kann. Die Goodies reichen von versteckten Charakteren und Arenen über Werbebanner bis hin zu Musikvideos. Schön ist auch die Möglichkeit, auf der Memory Card ein Profil anzulegen, in dem sämtliche Siege und Niederlagen gespeichert werden. Mithilfe der Profile kann man sogar Koins im Wetteinsatz gegen einen Kumpel verlieren oder gewinnen. Somit ist *Mortal Kombat: Deadly Alliance* ein gutes Spiel, das mit ein wenig Feinschliff bei Grafik, Sound und Spielbarkeit ein Hit hätte werden können.

FABIAN SLUGA

INFO **DIE PAL-VERSION?**

Nichts für Kinder

Eine Indizierung dürfte *Mortal Kombat: Deadly Alliance* so gut wie sicher sein, sollte es hierzulande erscheinen. Aufgrund der extremen Gewaltdarstellung besteht sogar die Möglichkeit, dass der Titel nicht nur indiziert, sondern beschlagnahmt wird. Würde man einen solchen Titel veröffentlichen, bestünde die Möglichkeit, sich strafbar zu machen. Aus diesem Grund prüft Konami derzeit, ob der Titel hierzulande veröffentlicht wird. Zum Zeitpunkt des Redaktionsschlusses lagen uns diesbezüglich leider noch keine weiteren Informationen seitens Konami vor.

MEIN FAZIT **GUT**

Fabian Sluga
sieht rot.

Der neueste *Mortal Kombat*-Teil ist überraschend gut gelungen. An die spielerische Tiefe eines *Virtua Fighter 4* auf der PlayStation 2 kommt es aber dennoch nicht heran. Für GameCube-Besitzer, die mal wieder ein gutes Beat 'em Up spielen wollen, stellt *Mortal Kombat: Deadly Alliance* derzeit jedoch die erste Wahl dar. Und Fans der Serie kommen sowieso auf ihre Kosten.

IMPORT-TEST
MK : DEADLY ALLIANCE

Genre:	Beat 'em Up
Spieler:	1-2
Speichern:	Memory Card, 1+ Blöcke
Schwierigkeit:	Variabel
Umfang:	23 Kämpfer
Internet:	www.midway.com
Sprache: **Englisch**	Störfaktor Sprache: **Gering**
Hersteller: **Midway**	Europa-Termin: **Nicht bekannt**
Besonderheiten: **Keine**	

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
76%	77%	83%	82%

IMPORT USA

„Brutales Prügelspiel mit solider Technik. **Spielerisch nicht ausgereift**, genug für einen Hit."

HARDWARE

Creative Inspire 2.1

LAUTSPRECHERSET Das erste Soundsystem für den GC im Test.

Wer einmal *Eternal Darkness* auf seiner Stereo-Anlage (oder noch besser Surround-Anlage) gezockt hat, der möchte dieses Vergnügen nicht mehr missen. Umso schöner ist es, dass sich Creative Labs neben dem PC nun auch der Konsolen annimmt. Das Creative Inspire 2.1 Console 2400 ist, wie der Name schon sagt, ein Stereo-Satelliten-Set, welches durch einen Subwoofer unterstützt wird. Die beiden winzigen Satelliten-Lautsprecher verfügen über je 4,5 Watt und werden im Bassbereich durch einen kleinen, 12 Watt starken Subwoofer unterstützt, der alle tiefen Frequenzen bis 42 Hertz wiedergibt. Die Installation des Sets ist kinderleicht; Die Satelliten sowie die Tonquelle werden einfach mittels der beigelegten Kabel an den Subwoofer angeschlossen. Ein Klinkenstecker sorgt dafür, dass man das Creative Inspire 2.1 Console 2400 an jede Soundkarte oder an den Kopfhörerausgang des Fernsehers anschließen kann. Die Satelliten kann man dank einer magnetischen Abschirmung auch in der Nähe eines Fernsehers oder Monitors betreiben. Jetzt muss man das Set noch mit Strom versorgen, den Powerschalter am Subwoofer auf „On" stellen und schon kann es losgehen. Im Praxistest offenbaren die Creative-Boxen einen guten Klang. Egal ob Musik, Videospiel oder Film – das Hören macht deutlich mehr Spaß als über die normalen Fernsehlautsprecher. Mit ausgewachsenen Boxensystemen kann der Klang aber natürlich nicht mithalten. Ab einer gewissen Lautstärke wird der Klang zudem hörbar verzerrt, trotzdem reicht die Power des Creative Inspire 2.1 aus, um die Nachbarn in den Wahnsinn zu treiben. Leider ist die Lautstärke-Anpassung über die am Tonquellen-Kabel angebrachte Fernbedienung unzureichend, so dass man in jedem Fall auch an seiner Tonquelle eine Lautstärkeregelung haben sollte. Auch die Kabellänge zu den Satelliten-Boxen (zwei Meter) dürfte etwas reichlicher sein. Für 50 Euro hat Creative dennoch ein solides Soundsystem auf dem Markt, welches für PC- und Konsolen-Besitzer, die ohne Surround auskommen, einen Kauf wert ist. **(fs)**

SOLIDE **Für ihre Preisklasse und die geringe Größe liefern die Boxen einen guten Klang ab.**

TEST

CREATIVE INSPIRE 2.1

Hersteller:	Creative Labs
Typ:	Lautsprecher-Set
Termin:	Erhältlich
Preis:	Ca. € 50,-

Extras: **Keine**

Design:	SEHR GUT
Klang:	GUT
Preis-Leistung:	GUT

GESAMTWERTUNG

GUT

Brooklyn Booster 9000

LENKRAD Die Referenz?

Das Brooklyn Booster 9000 ist das mittlerweile achte Lenkrad, das es in unser Testlabor geschafft hat. Der Vorgänger, das Brooklyn Booster 5000, stellt unsere derzeitige Referenz dar. Während der Vorgänger noch exklusiv auf den GameCube setzte, kann man das Brooklyn-Booster-9000-Lenkrad nun auch an den PC und die PlayStation 2 anschließen. Dies kann zunächst zu Verwirrungen führen, da die Button-Beschriftungen sowohl für GameCube als auch für PlayStation 2 ausgelegt sind. Dies ist jedoch kein großes Manko, störender ist da schon, dass die C-Knöpfe des Brooklyn Booster 5000 wegrationalisiert und die Funktionen etwas umständlich auf andere Knöpfe verteilt wurden. Gut gefallen haben uns dagegen der gute Lenkwiderstand, die soliden Pedale sowie der Schalthebel. Positiv fallen auch die sehr gute Verarbeitung sowie das direkte Ansprechen der Lenkung auf. Da es sich mit dem Brooklyn Booster 9000 auch sehr gut steuern lässt, positioniert es sich knapp vor dem Brooklyn Booster 5000 und stellt die neue Referenz dar. Wer bei Rennspielen aber gerne etwas härter zur Sache geht, der sollte das Booster 9000 lieber mit den beiden Schraubklemmen am Tisch befestigen, mit denen das Lenkrad bombenfest sitzt. **(fs)**

GUT Man kann auch mit Schaltwippen den Gang wechseln.

TEST

BROOKLYN BOOSTER 9000

Hersteller:	Vidis
Typ:	Lenkrad
Termin:	Erhältlich
Preis:	Ca. € 70,-

Extras: **Programmierbare Fußpedale, Gang- und Fingertippschaltung**

Design:	SEHR GUT
Verarbeitung:	SEHR GUT
Handhabung:	SEHR GUT

GESAMTWERTUNG

SEHR GUT

INFO HARDWARE-NEWS

Hardware, die nie die Welt erblickt

Fabian Sluga

Nichts Neues an der Hardware-Front: Weitere digitale RGB-Kabel gibt es immer noch nicht und auch der Freeloader, mit dem man Import-Spiele auf dem PAL-GameCube abspielen können soll, ist immer noch nicht erhältlich. Nach den diversen Terminverschiebungen, die es im letzten halben Jahr gegeben hat, darf man somit ernsthaft daran zweifeln, ob das gute Stück jemals außerhalb irgendeines Entwicklungslabors zu sehen sein wird. Das Licht der Welt erblickt dagegen das erste Soundsystem für den GameCube – erkennbar an der Aufschrift „Ideal for GameCube", mit welcher Creative Labs die Verpackung geschmückt hat. Anstatt des simplen Stereo-Systems würde ich mich jedoch wesentlich mehr über ein Surround-System mit integriertem Dolby-Pro-Logic-2-Dekoder freuen. In unserem Leserzeugnis auf Seite 95 könnt ihr übrigens eure Meinung zu diesem Thema kundtun. Denjenigen, die nicht auf den Release des GameCube Game Boy Player warten wollen, stellen wir in der kommenden N-ZONE ein Gerät vor, mit dem man GBA-Spiele auf dem heimischen Fernseher zocken kann. **(fs)**

Air Flo

CONTROLLER nYko bringt frischen Wind ins Controller-Einerlei.

Ihr gehört zu den Menschen, die beim Videospielen schnell feuchte Hände kriegen? Damit ist jetzt Schluss. nYko bringt den ersten GameCube-Controller mit eingebauter Klima-Anlage. Ein kleiner Lüfter im Controller wirbelt durch kleine Öffnungen in den Controller-Griffen ständig frische Luft zu euren Händen. Somit braucht ihr keine Angst mehr zu haben, dass ihr bei *Eternal Darkness* kurz vor dem Endgegner wegen eines schwitzenden Daumens vom Analogstick abrutscht. Das dachte man sich offensichtlich auch bei nYko und verzichtete auf eine besonders griffige Oberfläche bei den beiden Analogsticks. Negativ fallen auch die Knöpfe auf der Controller-Oberseite auf, die etwas tief im Controller liegen und zudem wackelig verarbeitet sind. Und so witzig die Idee mit der Belüftung auch ist, die Lautstärke des Lüfters verdirbt euch so manches Mal die Freude am Spiel. Gut, dass man den Lüfter auf Wunsch ausschalten kann. Die Widerstände der Analogsticks sowie der L- und R-Tasten gehen dagegen in Ordnung. Dank des soliden Designs kommt ihr auch bei längeren Spiele-Sessions ohne Schmerzen in der Hand aus. Als Zweit-Controller taugt der Air Flo allemal. Die Idee mit dem Lüfter ist wegen der Geräuschentwicklung leider nicht mehr als ein nettes Gimmick. **(fs)**

NORMAL Der Air Flo bezieht den benötigten Strom direkt vom GameCube.

TEST

AIR FLO

Hersteller:	Real M
Typ:	Controller
Termin:	Erhältlich
Preis:	Ca. € 25,-

Extras: **Eingebauter Lüfter**

Design:	GUT
Verarbeitung:	OK
Handhabung:	GUT

GESAMTWERTUNG

GUT

INFO HARDWARE-LEXIKON – DAS BESTE ZUBEHÖR

Artikel	Hersteller	Preis	N-ZONE-Wertung
Controller:			
GameCube Controller	Nintendo	Ca. € 40,-	Super
Soft Touch Pad	BigBen	Ca. € 15,-	Sehr gut
Analog Controller	BigBen	Ca. € 13,-	Sehr gut
Pro Pad	Brooklyn	Ca. € 25,-	Sehr gut
Cube Controller (mit Cover-Schalen)	4Gamers	Ca. € 25,-	Sehr gut
Lenkräder			
Booster 9000	Brooklyn	Ca. € 70,-	Sehr gut
Booster 5000	Brooklyn	Ca. € 60,-	Sehr gut
Challenge 2 Racing Wheel	Thrustmaster	Ca. € 35,-	Sehr gut
GTZ 500	Saitek	Ca. € 35,-	Gut
Topgear	Logic 3	Ca. € 45,-	Gut
Cube Racing Wheel	Speed Link	Ca. € 80,-	Gut
RGB-Kabel			
RGB-Kabel	Wolfsoft	Ca. € 86,-	Super
RGB-Kabel mit Booster	Wolfsoft	Ca. € 25,-	Sehr gut
RGB-Kabel	Brooklyn	Ca. € 10,-	Sehr gut
RGB-Kabel	Saitek	Ca. € 12,-	Sehr gut
RGB-Kabel	BigBen	Ca. € 8,-	Gut
RGB-Kabel	Nintendo	Ca. € 30,-	Gut

Artikel	Hersteller	Blöcke	Preis
Memory Cards:			
Memory Card 64 MB	BigBen	1.019 Blöcke	Ca. € 25,-
Memory Card 16 MB	Hama	251 Blöcke	Ca. € 30,-
8 MB Memory Card	Flame	123 Blöcke	Ca. € 30,-

Leserbriefe

Eure Meinung ist gefragt!

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schnappt euch einen Stift und schreibt uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Bitte legt keinen Rückumschlag oder Briefmarken bei, aus zeitlichen Gründen ist es uns nämlich leider nicht möglich, eure Briefe persönlich zu beantworten! Schreibt einfach an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: nzone@computec.de

Zu viel Gewalt?

Sehr geehrtes N-ZONE-Team,
hiermit möchte ich mich nun auch einmal zu dem Thema Gewaltdarstellung/Gewaltverherrlichung in Videospielen äußern. Ich finde es eine Frechheit von Staat und Presse, die Schuld für Gewalttaten wie in Erfurt den Spielen und Filmen zu geben. Jeder gesunde Mensch kann mithilfe seines Verstandes zwischen Realität und Fiktion unterscheiden und verbindet diese Themen nicht. Gewaltspiele haben keinen Einfluss auf die Psyche eines Jugendlichen, wenn dieser weiß, dass es nur ein Spiel ist. Eltern sollten ihre Kinder deshalb öfters beim Spielen beobachten und darauf achten, dass diese sich nicht in das Spiel hineinsteigern und aggressiv werden. Besonders jüngere Spieler nehmen sich manchmal ihre Spielehelden zum Vorbild und wollen diese nachahmen. So habe ich erlebt, wie ein Zehnjähriger einem Gleichaltrigen, den Arm brechen wollte, weil er das in dem Beat 'em Up *Tekken* gesehen und gespielt hatte. Aus diesem Grund ist die Freigabe der Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle (USK) die einzige, die wirklich ernst genommen werden sollte. Die meisten großen Software-Hersteller (...) haben sich verpflichtet, ihre Spiele kostenpflichtig von der USK prüfen zu lassen. (...) Man stellte fest, dass die Straftäter von Littleton, Bad Reichenhall, Meißen und Erfurt allesamt Gewaltspiele gespielt haben. „Doch das ist genauso, als ob man feststellt, dass Männer ab 20 regelmäßig Auto fahren. Das gehört zum kulturellen Standard, sagt aber weiter nichts aus", meint Peter Gerstenberger, Leiter der USK. *Robert Kopanka*

***N-ZONE**: Auch wir finden, dass man als Ursache von Gewalttaten wie in Erfurt nicht in erster Linie Computerspiele oder Filme verantwortlich machen kann – wie es so mancher Politiker, Journalist oder Wissenschaftler gerne tut, auch wenn er noch nie einen Controller in der Hand gehalten hat. Viel mehr Einfluss dürften diesbezüglich die Erziehung sowie das soziale Umfeld haben. Eltern sollten daher tatsächlich im Auge behalten, womit sich ihre Kinder gerade beschäftigen, und gegebenenfalls mit ihnen darüber reden. Woran sich Eltern ebenfalls halten können, ist die USK-Freigabe der Titel, die wir in unseren Tests auch immer aufführen. Mittlerweile lässt fast jeder Publisher seine Spiele von der USK prüfen. Nach dem neuen Jugendschutzgesetz sind diese Altersfreigaben für die Verkäufer bindend und können bei Missachtung mit einem Bußgeld bis zu 50.000 Euro geahndet werden.*

GEWALTVERHERRLICHEND? Hat Eternal Darkness einen schlechten Einfluss auf die Jugend?

Fabian krank?

Sehr geehrte Damen und Herren, sehr geehrter Herr Sluga,
dass die Computerwelt in das heimische Kinderzimmer Einzug gehalten hat, ist nicht nur von Nachteil, aber eben auch: Ihre Besprechung von *Eternal Darkness* gehört zu den eben innenweltverseuchenden und aggressivierenden Beiträgen der letzten Zeit, die zur weiteren Verrohung anfälliger Jugendlicher führen können (und Kindern, denn man sollte ja keineswegs annehmen, dass solche Spiele tatsächlich erst an 16-Jährige verkauft werden, obwohl auch für Jugendliche solche Spiele sicher keine Bereicherung für Bildung und soziale Kompetenz darstellen). Allein die Bagatellisierung furchtbaren Geschehens als „praktisch" (eine Umhängetasche ist praktisch, nicht aber die Möglichkeit, seinem Gegner die Gliedmaßen gezielt abschießen zu können) oder der Hinweis auf die vielen Zerstückelungsmöglichkeiten von Zombies lässt fühlenden Menschen einen Schauer über den Rücken laufen. Das ist geradezu zynisch, wenn man bedenkt, wie viele Schmerzen mit einer solchen Wunde entstehen. In einer ohnehin zunehmend verrohenden und mitleidsloser werdenden Welt ist dieses Spiel ein weiterer Baustein, der dann zu solchen merkwürdigen und scheinbar unverständlichen Taten wie der der beiden Jungen in England führen kann, die aus ihrem Unvermögen, zwischen Realität und Schein unterscheiden zu können, einen kleinen Jungen bestialisch ermordeten. In den Händen der „richtigen" Kinder werden solche Spiele zu Waffen, die dann nicht nur auf dem Bildschirm, sondern auch in der Realität Ungutes bewirken. Sozialarbeiter und Psychologen (häufig genug auch die Polizei und die Gerichtsbarkeit) müssen dann die Scherben zusammenkehren, die durch den Absatz solcher Spiele durch deren Förderer entstehen. Wenn jemand ein solches Spiel so wohlwollend

bespricht, kann man nur davon ausgehen, dass auch dieser bereits in einer Rohheit und Unbezogenheit befangen ist, dass kein moralisches Urteil mehr möglich ist.
Mit ärgerlichen Grüßen,
Wolfgang F. Ross, Psychologe

***N-ZONE**: Sehr geehrter Herr Ross, wir können Ihnen versichern, dass es sich bei Herrn Sluga um einen ebenso friedfertigen wie sozialen Zeitgenossen handelt, der sehr wohl zu einem „moralischen Urteil" in der Lage ist. Die Abtrennung der gegnerischen Gliedmaßen als „praktisch" zu bezeichnen, ist aber in der Tat kritisch zu beurteilen, genauso wie der Hinweis auf die Zerstückelungsmöglichkeiten der Zombies. Die Aussagen beruhen jedoch auf der Tatsache, dass es sich bei Eternal Darkness um ein Videospiel handelt und nicht um die Realität – und man gegen aggressive Fantasie-Wesen vorgeht und eben nicht gegen Menschen. Außerdem geht es bei Eternal Darkness nicht primär um die Zerstückelung von Zombies, sondern um das Erleben einer spannenden Geschichte. Dass es sich bei Eternal Darkness um ein Horror-Spiel handelt, welches nicht für jüngere Spieler geeignet ist, wird in dem Artikel zudem erwähnt.*

Neuer GBA?

Hi N-ZONE-Team!
Ich lese euer Heft schon ein Jahr und ich muss sagen, es gefällt mir sehr gut. Ich habe nun auch ein paar Fragen:
1. Es gibt immer wieder Gerüchte über einen neuen GBA – ist da was dran?
2. Wie hoch schätzt ihr die Lebensdauer des GBA ein?
3. Es soll Gerüchte über ein neues *Zelda*-Spiel für den GameCube geben – stimmt das?
4. Wieso testet Fabian Sluga immer die besten und beliebtesten Spiele? (soll keine Kritik sein)
5. Wann kommt *Animal Crossing* für den GameCube in Europa raus?
6. Was ist aus Jean-Reiner Jung geworden? Ist er krank oder sind Terroristen in sein Haus eingedrungen und haben ihn überwältigt und seinen GameCube entwendet?
Der GameCube-Fan Mitja Schalz

***N-ZONE**: 1. Ja, die Gerüchte halten sich hartnäckig. Nintendo musste viel Kritik einstecken für das schlechte Display des GBA. Somit erscheint die Möglichkeit eines verbesserten GBAs nicht komplett unrealistisch. Angeblich soll der verbesserte GBA bereits nächstes Jahr in Japan erscheinen. Wie es jedoch tatsächlich aussieht, wissen nur die Nintendo-Bosse in Japan selbst.*
2. Selbst wenn es irgendwann einen GBA mit verbessertem Bildschirm geben sollte, darf man davon ausgehen, dass auch in Zukunft sämtliche Spiele auf dem normalen GBA laufen werden. Somit dürfte die Lebenszeit des GBA bestimmt noch ein paar Jahre betragen.
3. Sicher ist bisher nur, dass es in Japan für Vorbesteller eine limitierte Zelda-Edition geben wird, der Versionen von Links N64-Abenteuer Zelda – Ocarina of Time und des für das 64DD geplanten, aber nie veröffentlichten Ura-Zeldas für den GameCube beiliegen werden. Ob diese Titel der Hardware-Power des GameCube angepasst wurden, ist bisher nicht bekannt.
4. Vermutlich liegt es daran, dass sich Fabian als großer GameCube-Fan bei der Artikel-Vergabe immer um die großen Titel reißt. Deswegen schleimt er sich zwischendurch mit kleinen Geschenken bei den Redaktionskollegen ein, damit diese als Gegenleistung von diesen Artikeln zurücktreten. Im Ernst: Die Artikelvergabe richtet sich nach dem Arbeitsaufkommen sowie den Genre-Vorkenntnissen und -Vorlieben der Redakteure. Die Wertungen werden übrigens nur in Absprache mit den Kollegen getroffen.
5. Animal Crossing ist zurzeit noch in der Schwebe – es existiert noch kein Termin für Europa.
6. Weder, noch. Jean-Reiner hat zum Offiziellen Xbox-Magazin gewechselt, welchem spielbare Demos für die Xbox beiliegen.

INFO STIMMEN AUS DEM FORUM

Forums-Geflüster

Neben unserer beliebten Leserbrief-Ecke bietet euch auch das N-ZONE-Forum die Möglichkeit der freien Meinungsäußerung. Dort könnt ihr euch informieren, mit anderen Usern diskutieren und eure Ansichten mitteilen. Unter der Adresse www.n-zone.de meldet ihr euch schnell und kostenlos an und schon dürft ihr loslegen! Die interessantesten Beiträge erscheinen hier im monatlichen Forums-Geflüster.

Stimmen aus dem Forum zu *Starfox Adventures*:

Big Psycho: Die Grafik ist wirklich unübertroffen, nur die gelegentlichen Ruckler stören ein wenig. Aber sonst hat man wieder die Rare-übliche Detailverliebtheit in Sachen Grafik. In Sachen Spieltiefe sieht es da schon etwas anders aus: Die Story ist nun mal sehr linear und nicht so gesplittet, wie sie bei *Ocarina of Time* noch war, aber trotz alledem immer noch verdammt gut. Einziges Manko: Ich habe bestimmt zwei Stunden gebraucht, um mich in das Spiel einzudenken. Aber es sind einige ganz nette Einlagen wie die Bob-Schlitten-Verfolgung oder das Kanonenschießen dabei. Ganze Arbeit wurde beim Sound geleistet, schon in Stereo ein Genuss!

Pipebomb: Hab's jetzt auch und finde es einfach total geil.
Die Stimmen sind super und die Wassereffekte erst recht!

justanotherone: Ich war erst einmal beeindruckt von der Atmosphäre. Auch die Animationen sind super, wie z. B. die Pilze versuchen, sich dünne zu machen, wenn man sie pflücken will. Für meine Mario-Ader ist der Fox-Charakter zwar schon etwas zu „cool", aber das lässt sich leicht verschmerzen, schließlich wird das durch Tricky ausgeglichen (grob zitiert: „Und wenn du Mist baust, dann geht's gleich zurück zu Mami!").

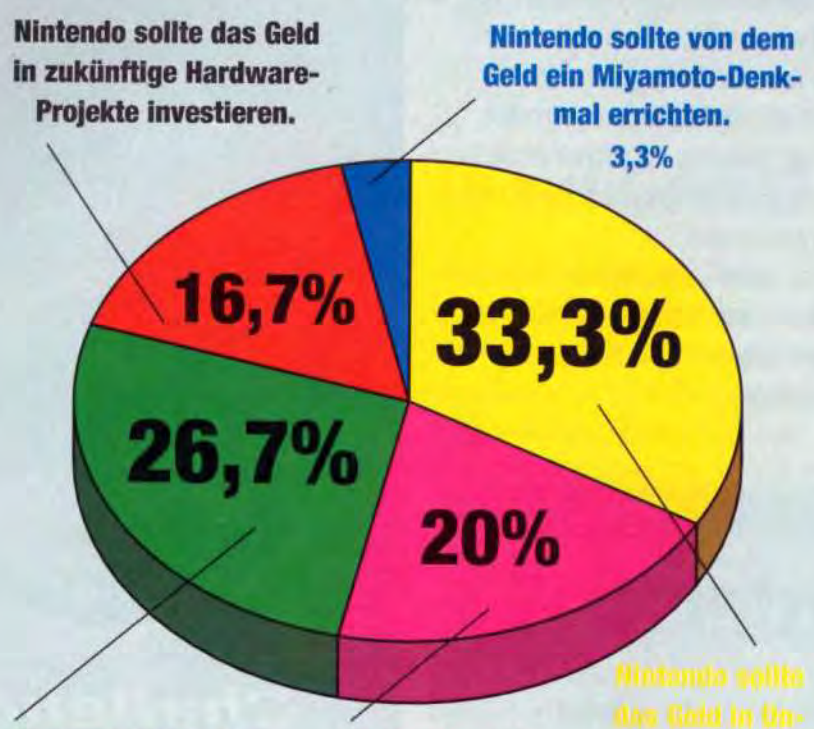
young: Bis jetzt bin ich ebenfalls total begeistert von dem Game. Die Optik, die Atmosphäre … einmalig. Irgendwie typisches Rare-Flare. <schnüff> Ich werde euch doch vermissen. Erinnert aber irgendwo auch stark an *Zelda – Ocarina of Time*. Hat jedoch nicht dieselbe Spieltiefe.

NintendoKartoffel: Meiner Meinung nach könnte sich das kommende *Zelda* eine ganze Menge von *Star Fox* abschneiden, allem voran die traumhafte Grafik. Es macht einfach Spaß, Fox durch die Welt zu steuern. Allen würde ich empfehlen, erst mal 'ne Runde zu spielen, bevor man über das Spiel herzieht.

INFO UMFRAGE-ERGEBNIS

Rare-Verkauf

In der letzten Umfrage konntet ihr eure Meinung kundtun, wie Nintendo den Erlös aus dem Rare-Verkauf nutzen sollte. Unten seht ihr das Ergebnis. Erstaunlicherweise wünschen sich viele Leser den Ausbau eines Online-Netzwerkes.



Preisfrage

Hallo N-ZONE-Redaktion,
ich finde eure Zeitschrift eigentlich ganz gut, aber einiges stört mich trotzdem:
1. Der Preis des Magazins ist sehr hoch. Ich denke da nur an euer Schwestermagazin *PC Games*, das über doppelt so viele Seiten hat und trotzdem nicht € 6,60, sondern € 5,- kostet. Außerdem ist zum Testen von PC-Spielen ein erheblich höherer Aufwand nötig. Ihr braucht zum Testen eines Spiels einen GameCube und einen Fernseher, für ein PC-Spiel benötigt man ungefähr 20 Computer-Konfigurationen, was viel mehr kostet. Noch dazu ist bei einer PC-Zeitschrift eine CD oder DVD beigelegt.
2. Die Cheats-und-Codes-Sektion ist viel zu lang. Sie verschlingt manchmal bis zu 20 Prozent des ganzen Heftes.
3. Warum bringt ihr nichts über die neuen *Pokémon*-Spiele? In den Import-News lese ich, dass *Pokémon Sapphire* und *Ruby* für den GBA in Japan schon am 21. November erscheinen! Warum berichtet ihr nicht darüber?! Ich persönlich finde das ziemlich <zensiert>! (Kommen die Spiele überhaupt in Europa heraus?)
4. Es gibt viel zu viel Werbung! Alle zwei Seiten schlage ich eine Doppelseite Werbung auf. In der letzten N-Zone sogar 32,86 % des ganzen Umfangs! Ansonsten ist euer Mag gar nicht mal so schlecht! *MfG, Alex*

***N-ZONE**: Man kann PC- und Konsolenmarkt nicht einfach so vergleichen, deswegen hinken alle deine angestellten Vergleiche. Der PC-Markt ist viel größer, denn fast jeder besitzt heutzutage einen Computer. Dagegen sind der GameCube- und der Game-Boy-Advance-Markt noch verschwindend klein. Demzufolge gibt es mehr Leute, die sich für ein PC-Heft als für ein Nintendo-Magazin interessieren. Folglich gibt es auch mehr Hersteller, die lieber eine Anzeige in einem PC-Markt schalten als bei uns. Mehr Leser und Anzeigen bedeuten höhere Einnahmen und das heißt, dass man den Heftumfang vergrößern und den Preis niedrig halten kann. Aber wenn sich der Konsolen-Markt weiter vergrößert, dann geben wir das garantiert auch an die Leser weiter.*
2. Die Cheats & Codes zählen nach Auswertung unserer Leserzeugnisse zu einer der beliebtesten Rubriken überhaupt.
3. Die Titel werden mit Sicherheit auch in Europa veröffentlicht und wir werden dann garantiert auch darüber berichten.
4. Ohne die von dir kritisierte Werbung wäre der Heftpreis nicht zu halten.

GEDICHT

N64-Nachruf

Hi N-ZONE, ich weiß, es ist etwas spät, aber trotzdem habe ich ein Abschieds-Gedicht gedichtet:

Mit einem Spiel fing alles an,
Milliarden zog es in seinen Bann!
Es war sehr lustig, wirklich prächtig,
sein Name: „Mario 64".

~~~

Doch es sollte nicht allein
und das einzige Meisterstück sein!
Bald kam der nächste Superhit
und brachte Spaß und Action mit!
Als ich's sah, rief ich nur: Ui!
Ein tolles Spiel, „Banjo-Kazooie".

~~~

Dann kam ein Spiel, es riss alle vom Hocker,
Freizeitspieler und Dauerzocker!
Selbst der Papst staunte, als er sah,
wie perfekt das Game doch war.
Man musste Rätsel lösen und kämpfen,
doch nichts vermochte den Spielspaß zu dämpfen!
Es dauerte nicht lang, da war es mein:
„The Legend of Zelda – Ocarina of Time".

~~~

Nach Spielen wie „Clay Fighter 63 1/3"
griff Nintendo noch zu 'nem anderen Mittel:
Es wurden Charaktere zusammengemischt,
die besten danach herausgefischt,
in Arenen aus Nintendo-Welten platziert –
so wurde „Super Smash Bros." kreiert!
Über dies' Spiel hab ich mich wirklich gefreut
ich zocke es gerne auch noch heut!

~~~

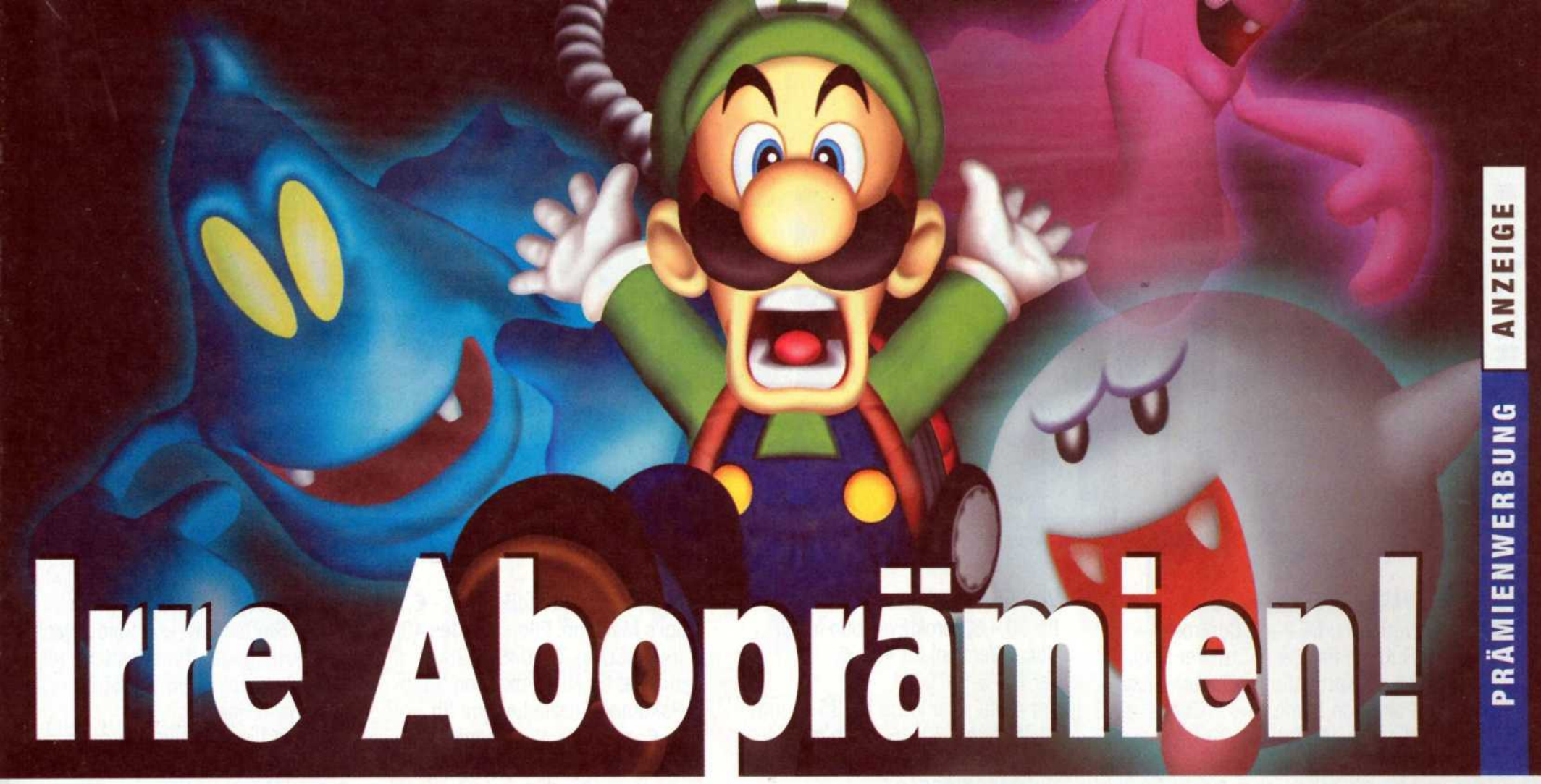
Mit „Snowboard Kids" und „Mario Kart"
wurde Fun-Racing ein wichtiger Part
der verschiedenen Spiele-Kategorien.
Vor Freude hätte ich fast geschrien.
In „Diddy Kong Racing" durchs Weltall fliegen
oder bei „1080° Snowboarding" auf der Piste liegen.
Mit „Cruis'n USA" durchs berühmte Land,
auch „Micro Machines" bot allerhand.
Bei „F-Zero X" über die Strecke gleiten
und in „Wave Race 64" auf den Wellen reiten.
Mit „Extreme G" schneller sein als der Schall
und mit den „Looney Tunes" auf einen Trip durchs All.

~~~

Und wollte man es wirklich arg,
gab's „James Bond" und „Perfekt Dark".
Strategisch musste man hier denken,
den Charakter richtig lenken,
die Waffen zu bedienen wissen
und die Gegner niederschießen!

~~~

Sie zu vergessen wäre ein Hohn:
Jeder kennt sie: die Pokémon!
Ich möchte noch ganz gern ergänzen:
Man sollte öfter Schule schwänzen,
um etwas länger spielen zu können
und den Nintendo-Games zu frönen.

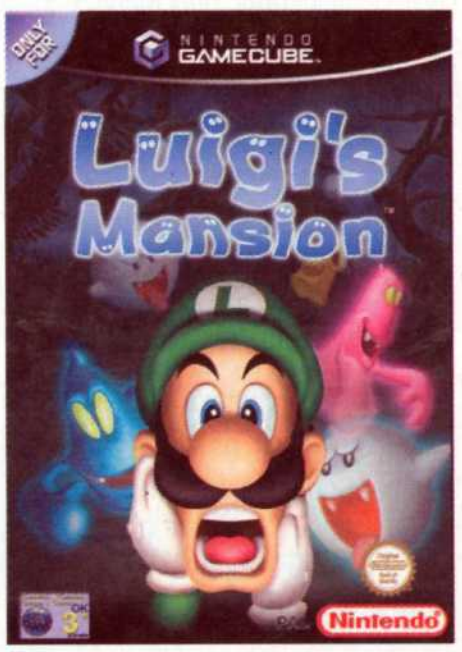
~~~

Bye, bye, Nintendo 64!
Die Zeit mit dir war wirklich prächtig!
Doch, liebe Leute, nicht verzagen!
Auf geht's zu den GameCube-Tagen!
Denn werden uns're Herzen auch durch den Abschied verwunden,
so haben wir doch einen würdigen Nachfolger gefunden!

Euer Sebastian
~~~

PRÄMIENWERBUNG ANZEIGE



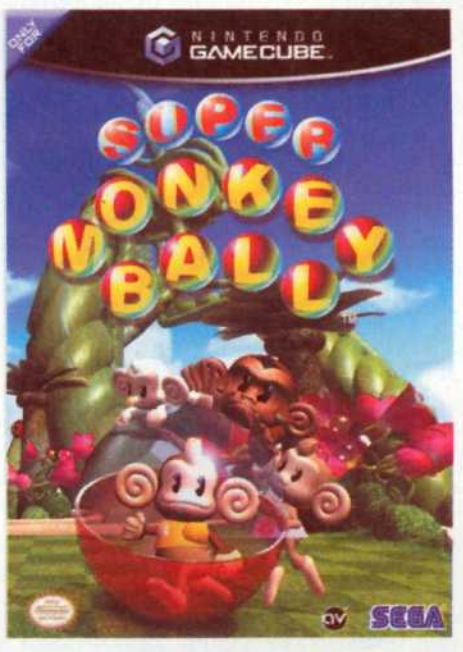
Irre Aboprämien!

Wer jetzt einen neuen N-ZONE-Abonnenten wirbt, erhält ein geniales Game-Cube-Spiel – **gratis als Dankeschön!**



Luigi's Mansion (GC)
Action-Adventure. Luigi möchte Bruder Mario aus einem spukigen Geisterhaus befreien.

Sonic Adventure 2 Battle (GC)
Jump & Run! Segas Maskottchen sorgt auf dem GameCube für Geschwindigkeitsrausch pur.



Super Monkey Ball (GC)
Bewahrt ein ruhiges Händchen und navigiert Kugeln über kippende Plattformen.

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

N-ZONE

Vertrauensgarantie: Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an N-ZONE, Computec Abo-Service, Postfach 11 29, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: **N-ZONE, Abo-Service, Postfach 11 29, 23612 Stockelsdorf.**

☒ JA, ich möchte das **2-Jahres-N-ZONE-Abo**
(€ 73,20/24 Monate (= € 3,05/Ausg.); Ausland € 99,60/24 Monate)
Dieses Angebot gilt leider nicht für Österreich!

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird *(Bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*:

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer/E-Mail *(Für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an folgende Adresse (Adresse des Werbers):

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer/E-Mail *(Für weitere Informationen)*

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens zwei Jahre und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes schriftlich gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE.

Folgende Prämie möchte ich haben (bitte ankreuzen):

- ☐ **Luigi's Mansion (GC),** Artikel-Nr.: 002189
- ☐ **Sonic Adventure 2 Battle (GC),** Artikel-Nr.: 002190
- ☐ **Super Monkey Ball (GC),** Artikel-Nr.: 002191

Datum, Unterschrift des Abonnenten (b. Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der N-ZONE!

✓ **Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhaltet ihr zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!**

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug *(Prämienlieferzeit ca. 2 bis 3 Wochen)*

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. _____

BLZ _____

Kontoinhaber: _____

☐ Gegen Rechnung *(Prämienlieferzeit 6 bis 8 Wochen)*

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender: Christian Geltenpoth

PN 24 01

KLEINANZEIGEN

VERKAUFE NINTENDO 64

Verkaufe: N64 + 2 Controller + Rumble Pack + 1 Transfer Pack + Mario Kart + Super Smash Bros. + Pokémon Stadium + WCW vs. NWO für 130,- €, Tel. 02129-6621

Gex 64, Box Champions 2000, NBA Live 99, Toy Story 2, Racing Simulation 2 für je 20,- €, 3 Memory Cards je 5,- €, Telefon 06865-8765

Verkaufe: N64 mit 2 Contr., Transfer und Expansion Pack, 6 Spiele z. B. 1080°, Zelda 1-2, Pokéstadium ca. 100,- €, Tel. 07023-73443
Suche GBA, ab 15 Uhr anrufen

VERKAUFE GAMECUBE

Pikmin, Rogue Leader, Tony Hawk 3, Extreme G 3, Agent im Kreuzfeuer, je 35,- €, alle zusammen 150,- €, Top-Zustand, Tel. 06201-41811

Verkaufe: Rogue Leader für 35,- € und Logic 3 Programable Pro Pad für 15,- € (Pad mit Programmier-Funktionen), 18-20 Uhr täglich, Tel. 07042-960982

Verkaufe Legends of Wrestling, kaum benutzt für 30,- € oder tausche gegen Burnout, Tel. 0160-91947004, bitte als SMS

Verkaufe Spider-Man, Resident Evil und Smash Bros. für je 35,- €, Tel. 02721-83370 Thomas

Verkaufe Spider-Man der Film für 45,- €. Meldet euch unter wibostein@aol.com; verkaufe auch Pikmin für 35,- € oder tausche gegen Eggo Mania (GC o. GBA)

Verkaufe: FIFA Weltmeisterschaft 2002, 007 Agent im Kreuzfeuer für 30,- € und Crazy Taxi und TimeSplitters 2 für 45,- €, Tel. 07152-59041

Verkaufe: Star Wars Rogue Leader für 30,- €, Turok Evolution (engl. Uncut-Version) für 40,- €, Tel. 0175-5679051

Verkaufe: Star Wars für 35 € und F1 2002 für 30,- €, auch N64 + viel Zubehör für 180,- €, Tel. 03591-605587

Verkaufe: Star Wars Clone Wars 45,- €, Resident Evil 45,- €, Worms Blast & Doshin the Giant für je 40 €, Tetris Worlds 35,- €, kaum gebraucht, Tel. 0173-5256231

Super Mario Sunshine, Resident Evil, Eternal Darkness je 40,- €, Rogue Leader 30,- €, alles wie neu, Tel. 09472-601

Tausche oder verkaufe verschiedene Spiele, also anrufen unter Tel. 069-864998 und fragt nach Flo – es lohnt sich bestimmt!!!

Verkaufe Mickey Mouse Mirror 50,- € VB o. tausche gegen Crazy Taxi oder andere Spiele, Tel. 0172-1067560, 9 -17.30 Uhr

SUCHE NINTENDO 64

Suche für N64 das Spiel Mario Party 3! Bitte günstig!!! Meine Handy-Nummer: 0162-1346943

VERKAUFE SONSTIGES

Verkaufe: NBA Courtside 2002 40,- €, Super Mario Advance 30,- €, Super Mario Advance 2 40,- €, Mario Kart: Super Circuit 30,- €, Kurukuru Kururin 20,- €, F-Zero Maximum Velocity 20,- €, Tel. 069-769604

Verkaufe: Superman, Bugs Bunny 3, Tetris Blast, Solarstriker alle 5,- €, Pokémon Gold und Crystal je 30,- €, Gelbe (GameBoy) 20,- €, Luigi's Mansion, Pikmin, jedes 40,- € (GameCube), Tel. 04681-2825

Verkaufe: für N64 Pokemon Snap + Pokemon Puzzle League für je 30,- €, zus. 50,- €. Außerdem jap. Pokémon-Karten. Tel. 08803-9759, Liste gegen 2,- €. Anrufen!

N64: Rayman 2 + Banjo Kazooie, Tooie + Spieleberater, Holy Magic Century, GBA Tetris Worlds, Mario Kart, Lady Sia, GBC: Quest for Camelot, alles VHB, Tel. 0160-1471505

SUCHE SONSTIGES

Fan sucht Videospiele & Spielkonsolen aller Nintendo-, Sony- und Sega-Systeme sowie Xbox – gerne auch komplette Sammlungen, CALL: Michael 0170-5856780

Suche: für PlayStation Harvest-Moon-Spiel, Tel. 03447-830630

Suche: Soundtrack zum Film Leon – der Profi. Zahle bis 20,-€, Tel. 0170-5844124, Christian, bitte erst ab 16.30 Uhr anrufen

TAUSCHE GAMECUBE

Tausche Pikmin oder FIFA WM gegen James Bond, Jedi Knight 2, Turok oder Extreme G 3, Tel. 0511-422665

Tausche Spider-Man The Movie gegen Die Hard, Sonic 2, Starfox, Smuggler's Run, Kelly Slater's oder Super Mario Advance (GBA), Tel. 0395-5826522, Hans

Tausche Aggressive Inline gegen Der Anschlag oder Die Hard Vendetta, ruft unter Tel. 039556-38626 oder 0174-5747010 an, fragt nach Tony

Tausche Super Mario Sunshine gegen Starfox Adv. und Spider-Man the Movie gegen TimeSplitters oder Crazy Taxi, Tel. 0395-5826522, fragt nach Hans

Tausche Turok Evolution gegen Lost Kingdoms, Luigi's Mansion, Spider-Man the Movie oder Burnout – Sonstiges geht auch und tausche Crazy Taxi gegen Sonstiges, Tel. 0175-9095217

SUCHE GAMECUBE

Suche möglichst günstig Dave Mirra Freestyle BMX 2 (falls Daten vorhanden, mit Memory Card), Tel. 04745-6188, fragt nach Malte, ab 13 Uhr

VERKAUFE SUPER NINTENDO

Super Nintendo mit 1 Controller für 40,- €, Mario Paint, Asterix, Super Tennis, Mario Kart, DK Country 3, Kidclown, Super Mario Allstars je 10,- €, Tel. 06865-8765

INFO GLÜCKLICHE GEWINNER

Hier findet ihr die Sieger vom Gewinnspiel der N-Zone-Ausgabe 11/2002

BigBen-Gewinnspiel:
Jochen Großmann, Köln – Martin Schneider, Nürnberg – Tina Klein, Berlin – Christian Andryk, Münster – Sandra Schäfer, Herne – Anna Moritz, Kiel – Markus Eberle, Cuxhaven

COUPON PRIVATE KLEINANZEIGEN

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von N-ZONE den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

- ❑ **Suche GameCube**
- ❑ **Suche Nintendo 64**
- ❑ **Suche Super Nintendo**
- ❑ **Suche Game Boy Advance**
- ❑ **Suche Game Boy**
- ❑ **Suche Sonstiges**
- ❑ **Clubs**
- ❑ **Verkaufe GameCube**
- ❑ **Verkaufe Nintendo 64**
- ❑ **Verkaufe Super Nintendo**
- ❑ **Verkaufe Game Boy Advance**
- ❑ **Verkaufe Game Boy**
- ❑ **Verkaufe Sonstiges**
- ❑ **Tausche GameCube**
- ❑ **Tausche Nintendo 64**
- ❑ **Tausche Super Nintendo**
- ❑ **Tausche Game Boy Advance**
- ❑ **Tausche Game Boy**
- ❑ **Tausche Sonstiges**

Private Kleinanzeigen: maximal vier Zeilen mit je 35 Buchstaben, inklusive Absender. Postlageradressen nicht möglich! Bei Angeboten: Ich bestätige, dass ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze. € 3,- liegen ❑ in bar / ❑ als Scheck bei. Bitte keine Briefmarken!

Name

Anschrift

Datum Unterschrift

Schicken Sie den Coupon (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse: **COMPUTEC MEDIA, N-ZONE, Kennwort: Kleinanzeigen, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth**

Angaben und Adressen werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander bearbeitet.

- Es dürfen keine indizierten Spiele, Raubkopien oder Boot-Chips angeboten werden. Anzeigen mit entsprechendem Inhalt werden nicht veröffentlicht.
- Es werden keine Anzeigen veröffentlicht, in denen indizierte Spiele mit verändertem Namen erwähnt werden.
- Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für aus Kleinanzeigen folgende Rechtsgeschäfte.
- Jede private Kleinanzeige kostet 3 Euro. Dieser Betrag muss in bar oder als Scheck beigelegt werden. Briefmarken können leider nicht akzeptiert werden.
- Gewerbliche Kleinanzeigen sind in dieser Rubrik nicht gestattet.
- Es werden nur Kleinanzeigen veröffentlicht, in denen die Adresse und Telefonnummer einwandfrei zu lesen sind. Bei Unklarheiten muss zum Schutz anderer Personen auf einen Abdruck verzichtet werden.

CHEATS & CODES

KERSTIN SPRINGER
28, Volontärin

Mögen unsere Cheats und damit **die Macht mit euch sein**. Neben Star Wars: The Clone Wars und Tony Hawk's Pro Skater haben wir diesmal für euch GBA-Cheats zu Antz und Frogger Advance.

Star Wars: The Clone Wars

CHEATCODE **Widersteht der dunklen Seite der Macht auch auf dem GameCube.**

Die Klonkriege sind nach dem spannenden Endkampf aus *Episode II* schon legendär. Massive Militäraktionen mit unterschiedlichen Fahrzeugen versetzen euch sowieso schon mitten ins Kampfgeschehen. Lasst euch noch weiter in die spannende Jedi-Welt hineinziehen und widersteht vor allem der dunklen Seite der Macht. Um für die Klonkriege und gegen den drohenden Zerfall der Republik besser gewappnet zu sein, haben wir ein paar hilfreiche Cheats für euch, mit deren Hilfe ihr das Erreichen diverser Bonusziele umgehen könnt.

ATTENTION Die Filmsequenzen solltet ihr euch nicht entgehen lassen.

RAKETEN Stattet euch gleich mit allen Waffen des jeweiligen Levels aus.

KLASSE Ab sofort könnt ihr auf die Levels im Multiplayer-Modus sofort zugreifen.

Multiplayer-Levelauswahl:	FRAGFIESTA
Unbegrenzt Waffen:	CHOSEN1
Alle Filmsequenzen freischalten:	CINEMA
Den Kampfdroiden in der Akademie freischalten:	ROGERROGER
Whookie in der Akademie freischalten (Geonosis Level):	FUZZBALL
Drei weitere Bonusziele freischalten:	YUB YUB

Tony Hawk's Pro Skater 4

CHEATCODE **Ohne Ende neue Charaktere für den vierten Teil.**

Na, habt ihr bereits sämtliche Skater auf ihre Fahrkünste getestet? Bei den ursprünglichen Charakteren ist zwar ohnehin schon für jeden Geschmack etwas dabei, aber falls ihr noch mehr abgefahrene Freaks freischalten möchtet, dann gebt einfach nachfolgende Skater-Namen ein. Dazu müsst ihr im „Mach-Dir-den-Skater-Modus" die Option „Neuen erstellen" anwählen und anschließend unter „Informationen" den Punkt „Namen" auswählen und schon könnt ihr mit einer Menge weiterer freakiger Gestalten starten ...Viel Spaß beim Daddeln!

Aaron Skillman	Henry Ji	
Andrew Skates	Jason Uyeda	
Andy Marchal	Jim Jagger	Mike Ward
Angus	Joe Favazza	Mr. Brad
Atiba Jefferson	John Rosser	Nolan Nelson
Ben Scott Pye	Jow	Parking Guy
Big Tex	Kenzo	Peasus
Brian Jennings	Kevin Mulhall	Pete Day
Captain LibertyJow	Kraken	Pooper
Chauwa SteelKenzo	Lindsey Hayes	Rick Thorne
Chris Peacock	Lisa G Davies	Sik
ConMan	Little Man	Stacey D
Danaconda	Marilena Rixfor	Stacey Ytuarte
Dave Stohl	Mat Hoffman	Stealing Is Bad
DDT	Matt Mcpherson	Ted Barber
DeadEndRoad	Meek West	Todd Wahoske
Fritz	Mike Day	Top Bloke
Gary Jesdanungrjost	Mike Leshever	Wardcore

BASKETBALL Von da oben habt ihr eine nette Aussicht auf die Spieler.

RASANT Auch der kleine Mann wagt sich in luftige Höhen.

KLEIN, ABER OHO Diesen winzigen Zwerg solltet ihr, wie ihr seht, nicht unterschätzen.

LISA G. DAVIES Die Schoner täuschen: Auch Lisa hat's voll drauf.

INFO CHEATREGISTER

Hier findet ihr das Cheatregister mit allen GameCube- und Game-Boy-Advance-Cheats, die in den letzten Ausgaben veröffentlicht wurden.

GameCube:

Aggressive Inline	12/02
Batman: Vengeance	03, 05/2002
Beach Spikers	10/2002
Cel Damage	05/2002
Crazy Taxi	09/2002
Dave Mirra Freestyle BMX 2	05/2002
Driven	10/2002
Extreme-G3	02, 03, 09/2002
Freekstyle	11/2002
Gauntlet: Dark Legacy	06/2002
Jeremy McGrath's Supercross World	08/2002
Kelly Slater's Pro Surfer	12/02
Legends of Wrestling	08/2002
Luigi's Mansion	11/2001
Madden NFL 2002	07/2002
MX Superfly	11/2002
NBA 2K2	06/2002
NBA Courtside 2002	07/2002
NBA Jam 2002	07/2002
NBA Street	06/2002
NHL Hitz 2002	05/2002
Pikmin	07/2002
Sega Soccer Slam	06, 10/2002
Smuggler's Run: Warzones	11/2002
Spider-Man: The Movie	07/2002
SSX Tricky	09, 10/2002
Star Wars Roque Squadron II	01, 05, 07, 08/2002
Super Mario Sunshine	10/2002
Super Smash Bros. Melee	02, 06, 09/2002
The Simpsons: Road Rage	02, 05/2002
Tony Hawk's Pro Skater 3	01, 05/2002
Turok Evolution	12/02
Wave Race: Blue Storm	01, 06, 09/2002

Game Boy Advance:

Aggressive Inline	11/2002
Alienators	03/2002
Army Men Advance	08/2001
Atlantis	03/2002
Batman Vengeance	02/2002
Britney's Dance Beat	07/2002
CT Special Forces	10/2002
Dark Arena	04, 07/2002
Die Monster AG	04/2002
Disney's Lilo & Stitch	10/2002
Donald Duck Adv@nce	03/2002
Doom	01/2002
Driven	04/2002
Duke Nukem Advance	11/2002
E.T. Der Außerirdische	04/2002
Ecks vs. Sever	03/2002
Fire Pro Wrestling	12/2001
F-14 Tomcat	08/2002
Golden Sun	04/2002
Gradius Advance	01/2002
GT Advance Championship Racing	08/2001
GT Advance 2: Rally Racing	08/2002
Ice Age	05, 09/2002
Inspector Gadget: Advance Mission	02/2002
Iridion 3D	09/2001
Lady Sia	12/2001
Men in Black: The Series	11/2001
NBA Jam 2002	07/2002
Pac Man Collection	01/2002
Peter Pan	09/2002
Pitfall: The Mayan Adventure	10/2001
Planet der Affen	03/2002
Rayman Advance	09/2001
Ready 2 Rumble Boxing: Round 2	09/2001
Scooby Doo und die Cyber-Jagd	04/2002
Shaun Palmer's Pro Snowboarder	03/2002
Sonic Advance	04/2002
Space Invaders	05/2002
Spider-Man: Mysterio's Menace	12/2001
Spyro: Season of Ice	03/2002
Super Bust-A-Move	12/02
Star Wars Episode II: Angriff der Klonkrieger	08/2002
Star Wars: Jedi Power Battle	03/2002
The Scorpion King	09/2002
Tom und Jerry: Der magische Ring	08/2002
Tony Hawk's Pro Skater 2	08/2001
Turok Evolution	11/2002
Yoshi's Island: Super Mario Advance 3	11/2002

Pro Rally

CHEATCODE **Viel schnellere Auswahl in Ubi Softs Rally-Game.**

Noch schneller in richtiges Rallye-Fieber geraten? Kein Problem! Dieses Mal haben wir für euch einige Codes zu Ubi Softs *Pro Rally*. Um eure Zugriffsmöglichkeiten schneller zu erweitern, könnt ihr auf nachfolgende Cheats zurückgreifen. Gebt dazu einfach im Hauptmenü folgende Fahrernamen ein und lasst die Reifen qualmen:

Arcade-, Trophy-Mode sowie Toyota Corolla freischalten:	THEMASTER
Sämtliche Spielmodi freischalten:	PACMAN
Championship-Mode freischalten:	OOOH SI
Alle Strecken im Timetrial freischalten:	MORATA
Alle Autos freischalten:	MACHOMAN
Alle Spielmodi, alle Autos sowie alle Strecken freischalten:	ASEREJE

SCHULE? Wer hat darauf schon Bock?! Startet doch gleich im Meisterschaftsmodus.

ASEREJE Schaltet alles frei und ihr könnt sofort solche gigantischen Aussichten genießen.

ANHALTER? Fahrt lieber vorsichtig, nicht dass ihr hier einen Zuschauer mitnehmt.

COOLE KISTE Viel Spaß beim prompten Start mit einem Audi Quatro A2.

GEIL Mit „Machoman" habt ihr sofortigen Zugriff auf den Toyota Corolla.

INFO **GBA-CHEATS**

ANTZ Extreme Racing

Level 2	CSMT97LRN
Level 3	1SP89CMRX
Level 4	CVZB9HQKN
Level 5	9VP8WH7PN
Level 6	3VZSTC4PX
Level 7	9WZVC7PPN
Level 8	3W*V9HL*N
Level 9	9WMVC73WN

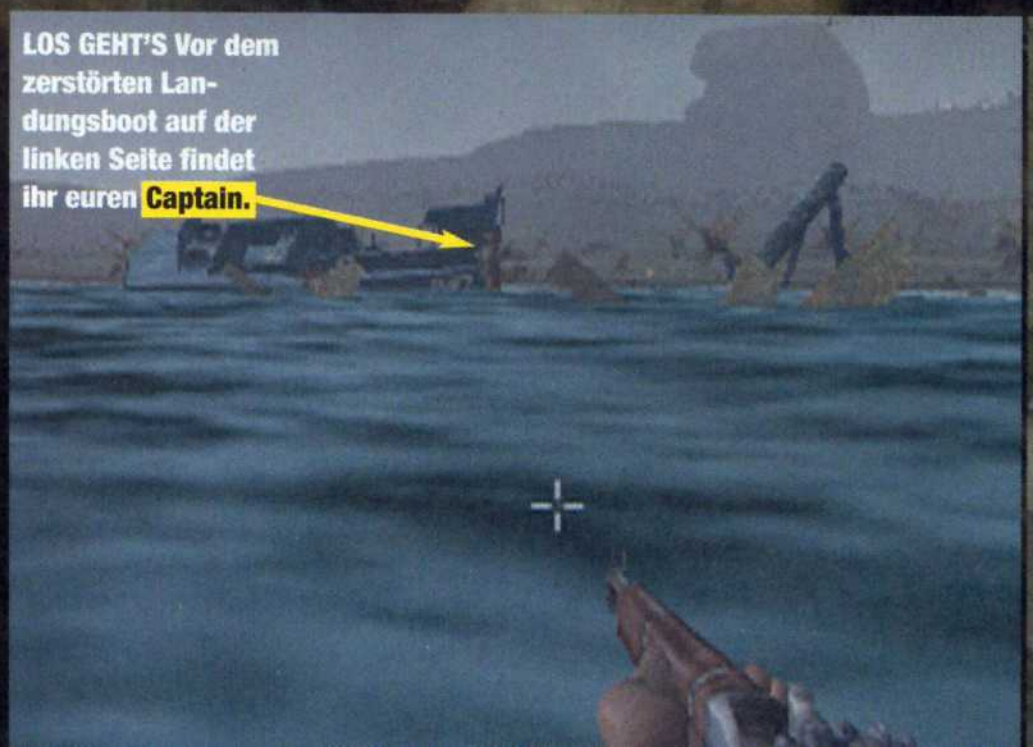
Frogger Advance: The Great Quest

Fairy Town 1:	6 Y W L T
Castle Starkenstein:	7 F 3 J -

Durch die Eingabe der Codes erhaltet ihr auch neue Fähigkeiten. Lasst euch überraschen …

Medal of Honor: Frontline

Unsere **umfangreiche Komplettlösung** begleitet euch quer durch Europas Kriegsschauplätze des Zweiten Weltkrieges bis in die Höhle des Löwen.



LOS GEHT'S Vor dem zerstörten Landungsboot auf der linken Seite findet ihr euren **Captain.**

MINENFELD Lauft von Krater zu Krater, um so wenig Schaden wie möglich zu erleiden.

Mission 1: D-Day

I. Deine schönste Stunde

EINSATZZIELE:

1. Meldet euch am Strand beim Captain
Den Captain findet ihr nur wenige Meter vor euch auf der linken Seite. Bei dem zerstörten Landungsboot sucht er Schutz vor den umherfliegenden Kugeln.

2. Sammelt die versprengten Soldaten ein
Achtet auf die roten Rauchgranaten. In deren Nähe findet ihr die versprengten Soldaten. Legt euch kurz neben sie und feuert so lange auf die Bunker, bis die Meldung erscheint, dass euer Kamerad in Sicherheit ist.

3. Zerstört die Uferböschung
Gleich nachdem ihr euren Kameraden Feuerschutz gegeben habt, stürmt ihr bis zu dem Erdwall mit dem Stacheldraht. Jetzt haltet ihr euch rechts, bis ihr zu der Mulde gelangt.

4. Ingenieur am Ende des Damms retten
Lauft am Damm entlang nach rechts. Ihr findet den Ingenieur bei einigen Metalltrümmern, hinter denen er sich versteckt.

5. Mit dem Captain am Bunker treffen
Sobald der Wall gesprengt wurde, stürmt ihr auf den linken Bunker zu. Dort trefft ihr auf euren Captain und den Rest eurer Einheit.

6. Findet einen Weg durch das Minenfeld
Vom linken Bunkerturm aus müsst ihr das Minenfeld in Richtung des rechten Turms durchqueren. Steuert immer auf die einzelnen Krater zu, um relativ unbeschadet bei den Schützengräben anzukommen.

7. Zerstört die Geschützstellungen
Im Schützengraben erledigt ihr die beiden Gegner und klettert nach oben zu dem Stand-MG. Dreht das Geschütz so, dass ihr zwischen die beiden Bunkertürme zielt. Zerstört die Geschützstellungen, die ihr an deren Mündungsfeuer erkennt.

8. Soldaten im Schützengraben eliminieren
Sobald die Geschützstellungen zerstört sind, richtet ihr das Stand-MG nach unten in den Schützengraben. Erledigt sämtliche Angreifer, die durch den Graben auf euch zustürmen.

II. In der Bresche

Einsatzziele:

1. Räumt den Geschützbunker
An der Ecke benutzt ihr die Zielen-Funktion und schießt auf das Fass im Bunker. Danach stürmt ihr in den Bunker und erledigt die restlichen Soldaten, die sich hier verschanzt haben.

2. Funkübertragung zum oberen Deck stören
Bahnt euch euren Weg über die Stufen weiter nach oben. Am Ende der Treppe entdeckt ihr im Raum auf der rechten Seite ein Funkgerät, das ihr mit ein paar Schüssen zerstört.

3. Besorgt euch die Rauchgranaten
Kämpft euch durch den Höhlen-Bereich, in dem ihr schließlich die Rauchgranaten entdeckt.

4. Beide Decks räumen
Geht durch die Metalltür nach außen auf den rechten Turm des Bunkers. Dort erledigt ihr die Soldaten.

5. Markiert das Geschützdeck mit einer Rauchgranate
Wartet, bis der Captain den rechten Turm für einen Luftangriff markiert hat, und benutzt dann eure Rauchgranate an der rot gekennzeichneten Stelle. Jetzt müsst ihr euch schleunigst durch die hintere blaue Metalltür aus dem Staub machen.

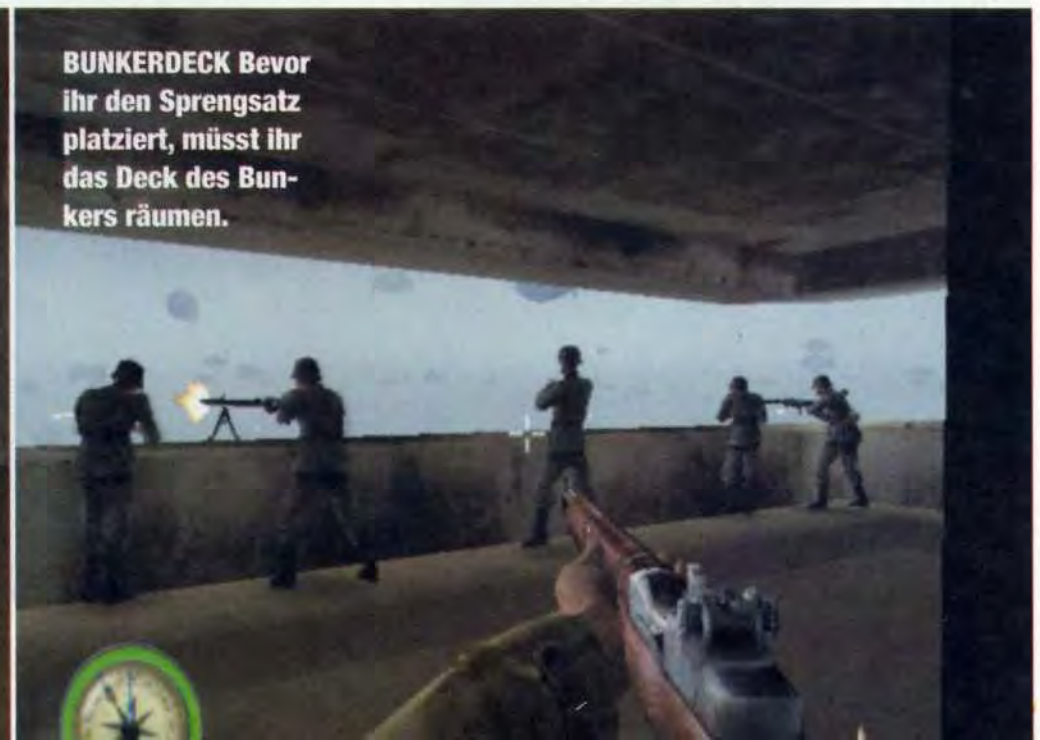
Mission 2: Sturm im Hafen

I. Blinder Passagier

Einsatzziele:

1. Ausrüstung der Resistance finden
Nehmt die Kisten vor euch genauer unter die Lupe, um dort die Ausrüstung der Resistance zu entdecken. Folgt der Straße und geht die Gasse auf der linken Seite entlang, an deren Ende ihr durch ein Loch in einer Mauer robben müsst.

2. Maschinengewehr im Kirchturm nehmen
Auf dem Weg zum Kirchturm gelangt ihr zu einer Brücke, die von einem Pan-

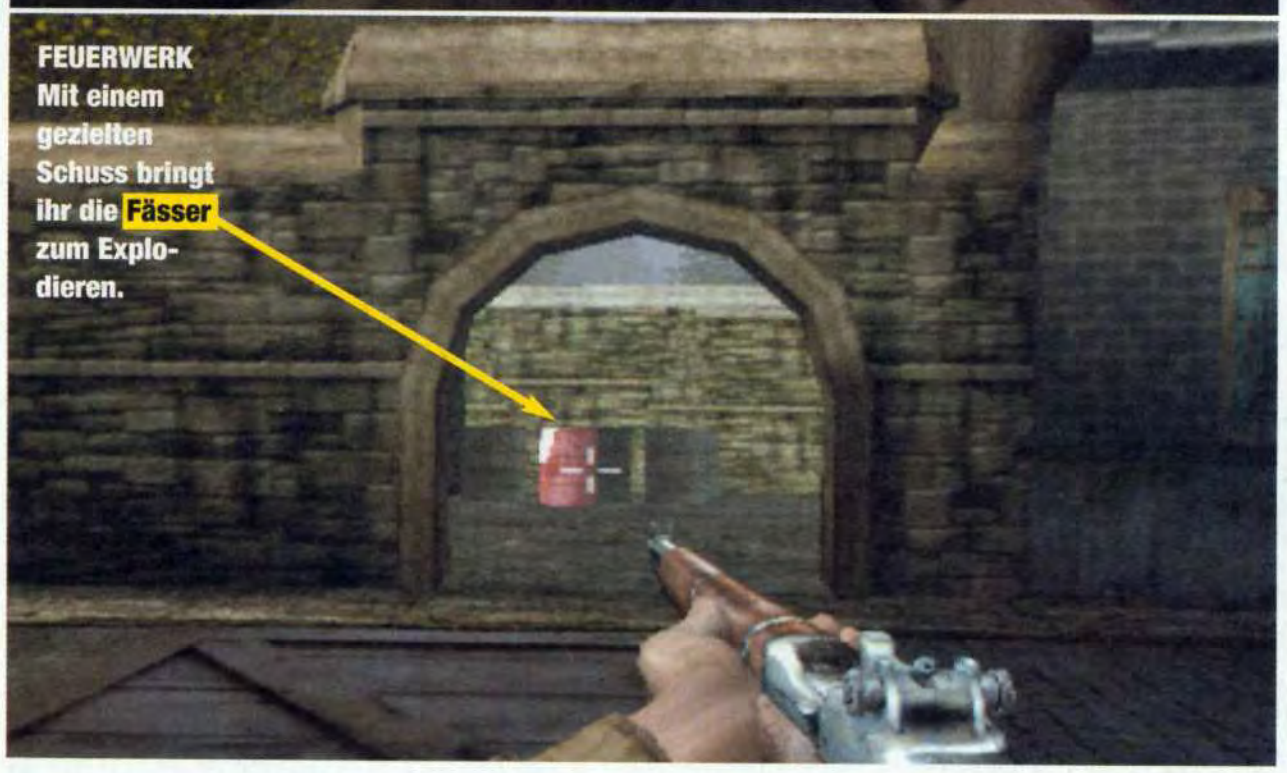


KEIN AUSGANG Feuert mit dem MG auf die Soldaten, die durch diesen Gang auf euch zustürmen.

DURCHGANG Am Ende dieser Gasse müsst ihr durch ein Loch robben.

AUF DEM KIRCHTURM Von hier aus unterstützt ihr eure Kameraden mit dem Stand-MG.

SCHLUPFLOCH Robbt durch dieses Loch, um auf den Marktplatz zu gelangen.


FEUERWERK Mit einem gezielten Schuss bringt ihr die Fässer zum Explodieren.

zer beschützt wird. Sprintet an dem Tank vorbei und zerstört diesen mit einer Granate oder dem Stand-MG. Am Ende der Straße erkennt ihr den Kirchturm. Klettert nach oben und benutzt das Stand-MG, um euren Truppen den Rücken freizuhalten.

3. Sichert die Tankzeitpläne des U-Boots

Ihr gelangt zu einem mit Brettern vernagelten Tor. Robbt durch das kleine Loch in der linken Wand. Geht zum Gang, der von Trümmern verschüttet wurde, und krabbelt unter den Gebäudeteilen hindurch. Ihr kommt in das Verhörzimmer, wo ihr die Tankzeitpläne des U-Boots entdeckt.

4. Sprengt die Mauer zu den Docks

Wenige Schritte hinter dem nächsten MG-Nest geht ihr durch den Torbogen in der Mauer auf der linken Seite und schießt auf die Benzinfässer. Die Explosion macht die Mauer dem Erdboden gleich.

5. Findet das Tankdock des U-Boots

Hinter der eingestürzten Mauer entscheidet ihr euch für den rechten Weg, der zu einer Straße führt, an deren Ende ihr das Tankdock entdeckt.

6. Im Frachtcontainer des U-Boots verstecken

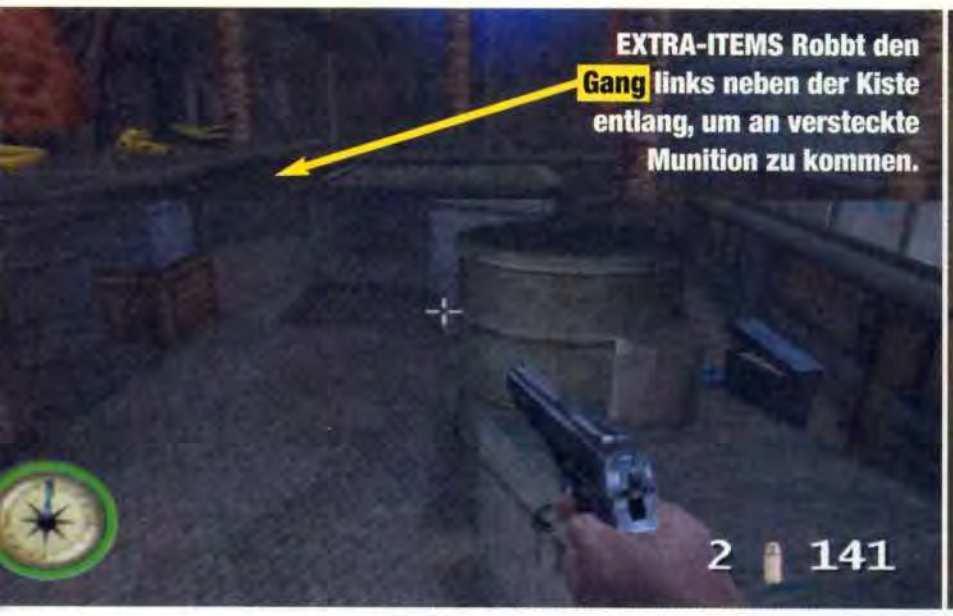
Springt auf die Kisten bei dem Metallzaun. So gelangt ihr in das U-Boot, ohne vom Feind entdeckt zu werden.

II. Wertvolle Fracht

Einsatzziele:

1. Sabotiert die Motoren des U-Boots

Kämpft euch durch das U-Boot, bis der Weg von ausströmendem Dampf blockiert wird. An den großen roten Metallrädern stellt ihr den Dampf ab. Der nächste Raum ist der Maschinenraum, in dem ihr eine Sprengladung an der markierten Stelle anbringen müsst. Robbt durch das Rohr rechts neben der Explosionsstelle.



2. Im hinteren Torpedoraum Sprengsätze anbringen

Durch das Lüftungssystem gelangt ihr nach oben in den hinteren Torpedoraum. Hier müsst ihr einen Sprengsatz an der markierten Stelle anbringen.

3. Deaktiviert das Funkgerät

Nachdem ihr die Gegner im Kontrollraum beseitigt habt, gelangt ihr in den Funkraum, wo ihr das Funkgerät mit ein paar Schüssen zerstört.

4. Im vorderen Torpedoraum Sprengsätze anbringen

Hinter dem Funkraum befinden sich die Mannschaftsquartiere. Erledigt hier sämtliche Gegner und geht in den nächsten Raum, den vorderen Torpedoraum. Hier bringt ihr die Sprengladungen an den Torpedos an.

5. Findet das Codebuch der Enigma

Verlasst den Funkraum in Richtung Mannschaftsquartiere und geht geradeaus. Es springt eine Tür auf, hinter der sich ein Feind versteckt hat. Erledigt ihn und nehmt seine Koje näher unter die Lupe. In dem kleinen Schrank entdeckt ihr das Enigma-Codebuch.

6. Flieht durch die Ausstiegsluke

Die Ausstiegsluke entdeckt ihr im Kontrollraum. Klettert einfach über die Metallsprossen nach oben.

III. Im Auge des Sturms

Einsatzziele:

1. Findet das geheime Waffenlager

Über die Leiter bei der Treppe gelangt ihr nach oben auf das Dach der Halle. Überquert den Steg und sucht auf der rechten Seite des Dachs nach einem Koffer.

2. Findet die Luke in der Nähe des U-Boot-Docks

Nachdem das U-Boot explodiert und gesunken ist, klettert ihr wieder nach unten zu den Docks. Lauft in Richtung Kran und kämpft euch so weit vor, bis ihr durch einen langen, schmalen Gang zu den U-Boot-Docks gelangt. Auf dem Dach der Halle, links neben den Docks, entdeckt ihr die Luke, durch die ihr das Lagerhaus infiltriert.

3. Zerstört die Versorgungslaster

Erledigt sämtliche Feinde in der Lagerhalle. Hinter der Halle müsst ihr euch bis zur Straße durchkämpfen und dann nach rechts gehen. Am Ende der Straße entdeckt ihr drei Lastwagen, an denen ihr Sprengladungen anbringt. Danach verschanzt ihr euch hinter der kleinen Holzhütte in der Ecke und erledigt die Feinde aus sicherer Entfernung.

4. Findet die Verladezeitpläne

Stürmt jetzt durch das offene Tor in die Lagerhalle und schlagt euch bis zum Büro des Kommandanten durch. Hier findet ihr die Verladezeitpläne. Kehrt zu den drei zerstörten Lastern zurück. Bei der Straße entdeckt ihr den letzten Lastwagen, den ihr in die Luft sprengen müsst.

5. Dringt in die Dock-Anlage ein

Nachdem ihr den letzten Versorgungslaster gesprengt habt, stürzt ein Metallmast um. Über diesen gelangt ihr zur Dock-Anlage.

IV. Die Gunst der Stunde

Einsatzziele:

1. Sabotiert das Motorenwerk

Bei den Schienen legt ihr den Hebel in der Nähe des letzten Waggons um. Danach springt ihr auf den Waggon, klemmt euch hinter das Stand-MG und feuert durch das geöffnete Tor. Jetzt schleicht ihr bis zum Lkw neben der linken Mauer und robbt an ihm entlang. Achtet darauf, dass keiner eurer Gegner an das Stand-MG bei den Sandsäcken gelangt. Folgt dem einzig möglichen Weg, der euch zum Motorenwerk führt. Dort schaltet ihr zuerst alle Gegner aus (Granaten!) und platziert dann die Sprengsätze an den markierten Stellen.

2. Konstruktionspläne des Motors sicherstellen

Verlasst die Motorenwerke durch die blaue Doppeltür in einer Ecke des Raums. Hinter dem Raum, in dem die Torpedos gelagert werden, findet ihr die Konstruktionspläne auf einem Schreibtisch in der Ecke.

3. Dringt in den U-Boot-Bunker ein

Hinter der Werkstatt entdeckt ihr oberhalb der Stufen links in der Ecke einen Lüftungsschacht, durch den ihr in den U-Boot-Bunker gelangt.

4. Zerstört alle U-Boote

Hier robbt ihr am besten auf dem Steg entlang und erledigt die Angreifer. Folgt dem Verlauf der Gänge, bis ihr in den Kontrollraum gelangt. Dort legt ihr den Hebel um. Verlasst den Kontrollraum und geht über die Stufen nach unten in die U-Boot-Halle. Über die Stufen auf der anderen Seite geht's zum letzten U-Boot. Springt auf das U-Boot und benutzt das Geschütz, um Kisten aus dem Weg zu sprengen und angreifende Gegner auszuschalten. Erledigt von hier aus auch gleich das nächste Einsatzziel, nämlich die Treibstofftanks zu zerstören. Feuert mit dem Geschütz des U-Boots durch die Tore nach außen auf die Tanks. Danach platziert ihr die Zünder an den Torpedos hinter dem Turm des U-Boots und verlasst die Halle.

5. Sprengt das Treibstoffdepot

Siehe Einsatzziel 4

6. Findet die Schleusentore

Links neben den zerstörten Treibstofftanks sind die Schleusentore, durch die ihr die Werft verlasst.

Mission 3: Die Nadel im Heuhaufen

I. Stürmische Landung

Einsatzziele

1. Barnes muss alle Panzer zerstören.

Geht den Weg entlang. Lenkt die Aufmerksamkeit des ersten Panzers auf euch, so dass Barnes die Sprengsätze anbringen kann. Im Dorf findet ihr den nächsten Panzer hinter einem Gebäude auf der rechten Seite. Mar-

schiert weiter, bis ihr den nächsten Bauernhof erreicht. Dort versperrt ein Panzer die Brücke. Auf der rechten Seite der Farm entdeckt ihr eine weitere Brücke, hinter der ein feindlicher Wachposten liegt. Nachdem ihr den Wachposten eliminiert habt, pirscht ihr euch langsam bis zu der freien Fläche heran und erledigt die Feinde mit dem Scharfschützengewehr. Dann stürmt ihr quer über das Feld, um den Panzer abzulenken. Genauso verfahrt ihr mit dem nächsten Panzer. Ballert auf die Fässer und Kanister in der Scheune, um die Gegner dort auf einen Schlag zu eliminieren. Weiter geht's zum nächsten Bereich, wo ihr den Nebelwerfer benutzt, um den Panzer auf der anderen Seite des Flusses zu zerstören. Zwischen den beiden Gebäuden liegt der Pfad, der euch zum nächsten Panzer führt. Hier müsst ihr stets in Bewegung bleiben, um nicht von Panzer- oder Mörsergranaten getroffen zu werden.

2. Findet das Kerosin

Bei dem feindlichen Wachposten hinter der Brücke entdeckt ihr das Kerosin in der Nähe des Lagerfeuers.

3. Ablenkungsmanöver an den Stadttoren starten

Mit dem Kerosin setzt ihr den Heuhaufen neben der Mühle in Brand. Versteckt euch neben dem Tor und fallt euren Feinden in den Rücken.

II. Zum Goldenen Löwen

Einsatzziele:

1. Werkzeuge besorgen, um Fahrzeuge zu sabotieren

Nachdem ihr den Fluss erreicht habt, erledigt ihr die Gegner hier mit der Sniper. Achtet darauf, dass keiner eurer Gegner den Alarm auslöst. Auf der anderen Seite der Brücke geht ihr zuerst nach links und beim „Van Uchelen-Meubles"-Schild durch den schmalen Gang. Ihr gelangt zu einem Wachposten. Hinter dem grünen Doppeltor auf der linken Seite entdeckt ihr die Werkzeuge auf einem Tisch.

2. Fahrzeuge sabotieren

Gleich nachdem ihr die Werkzeuge gefunden habt, könnt ihr euch an dem Kübelwagen in dem kleinen Hof zu schaffen machen. Danach knöpft ihr euch die drei anderen Fahrzeuge vor dem Tor vor.

3. Trefft euch in der Werkstatt mit dem Agenten

Kehrt zurück zum Fluss und lauft am Ufer entlang, bis ihr links abbiegen könnt. Folgt dem Verlauf der verwinkelten Gänge, bis ihr zu einer Tür kommt, hinter der sich die Werkstatt des Agenten befindet.

4. Besorgt euch eine deutsche Uniform

Während des letzten Stopps des Lkws findet ihr die Uniform in dem Wäsche-Laster, der neben einem Kübelwagen hinter dem Brunnen steht.

5. Findet eure Kontaktperson

Bevor eure Fahrt mit dem Lastwagen losgehen kann, müsst ihr erst den Platz vor der Garage von Gegnern räumen. Zerstört noch den Alarmschalter und sabotiert die Fahrzeuge. Nach der Lkw-Fahrt müsst ihr erneut einen Platz räumen. Feuert zuerst auf den Alarm bei der Geschützstellung. Sabotiert die Fahrzeuge, bevor es auf der Ladefläche des Lasters weitergeht. Vor einem verriegelten Tor macht ihr euren nächsten Halt. Erledigt zuerst die Angreifer auf eurer Seite der Mauer, bevor ihr durch das Tor in der Ecke geht und euch um den dahinter liegenden Bereich kümmert. Danach entriegelt ihr das Tor und springt wieder auf die Ladefläche des Lasters. Bei eurem nächsten Halt müsst ihr erneut einige Wagen sabotieren, einen Alarm-Schalter zerstören und etliche Soldaten unschädlich machen. Auf der Brücke wird der Lastwagen von Gegnern zerstört. Betretet mit versteckter Waffe die Kneipe. Hier tippt ihr den Pianisten an und geht über die Stufen nach oben, sobald die Wachposten den Weg freigemacht haben. Durchquert das Gebäude und stoßt im Hinterhof die Biergläser von dem Geländer. Wenn die Wachen durch die Schlägerei abgelenkt sind, geht ihr zu dem Tor, wo ihr den Informanten trefft.

III. Operation Rapunzel

Einsatzziele

1. Findet die Schlüssel zur Küche

Auf der linken Seite des Gebäudes findet ihr den Eingang. Am Ende des ersten Flurs geht ihr über die Treppe nach oben. Hier entdeckt ihr den Schlüssel, der über dem Tisch an der Wand hängt. Durchquert jetzt die Räume des Landhauses, bis ihr in den roten Saal mit der Bühne kommt. Durch die Tür in der Ecke geht's nach draußen, wo ihr über die Brüstung wieder ins Innere des Gebäudes zurückkehrt.

2. Gemälde suchen, um die Karte zu finden

Geht in den großen Saal mit der Rednerbühne und dem Steg. Auf der Brüstung, direkt über dem Rednerpult, entdeckt ihr das gesuchte Bild hinter der Fahne.

3. Uhren zerstören, um Dokumente zu finden

Im Billard-Zimmer seht ihr links neben dem Bild hinter dem Billard-Tisch eine Kuckucksuhr, in der die Dokumente versteckt sind. Jetzt geht ihr zurück in den vorderen Raum und stürmt die Sauna. Drückt hier den Knopf an der Wand und robbt durch den schmalen Geheimgang.

4. Findet die Zellenschlüssel

Verlasst das Versteck eurer Verbündeten über die Stufen und schiebt im nächsten Raum das Bücherregal zu eurer Rechten beiseite. Folgt dem Verlauf des Gangs, bis ihr in das Zimmer mit dem Raumteiler gelangt. Nachdem ihr sämtliche Gegner eliminiert habt, findet ihr hier den Zellenschlüssel.

5. Findet eure Kontaktperson

Auf der rechten Seite des Zimmers mit dem Raumteiler seht ihr eine Tür. Hinter dieser wird euer Informant gefangen gehalten. Eilt voraus und kümmert euch um die Angreifer auf dem Innenhof. Am Ende des Balkons müsst ihr

gemeinsam mit dem Informanten nach unten auf den Heuwagen springen und zu dem Kübelwagen rennen.

Mission 4: Einige Brücken zu weit

I. Die Brücke von Nijmwegen

Einsatzziele

1. Sprengsätze unter der Brücke entschärfen
Steigt die Treppe auf der Brücke nach unten und entschärft die ersten vier Sprengladungen unterhalb der Brücke. Sobald ihr wieder auf der Brücke seid, stürmt ihr zur nächsten Geschützstellung und erledigt die Wachen. Schaltet zuerst die Scharfschützen oben auf den Brückenträgern aus, bevor ihr die übrigen Gegner attackiert. Versucht, euch hinter den Steinblöcken zu verstecken und euch so Stück für Stück nach vorne durchzuschießen. Danach geht ihr über die Stufen nach unten und entschärft die letzten vier Sprengsätze.

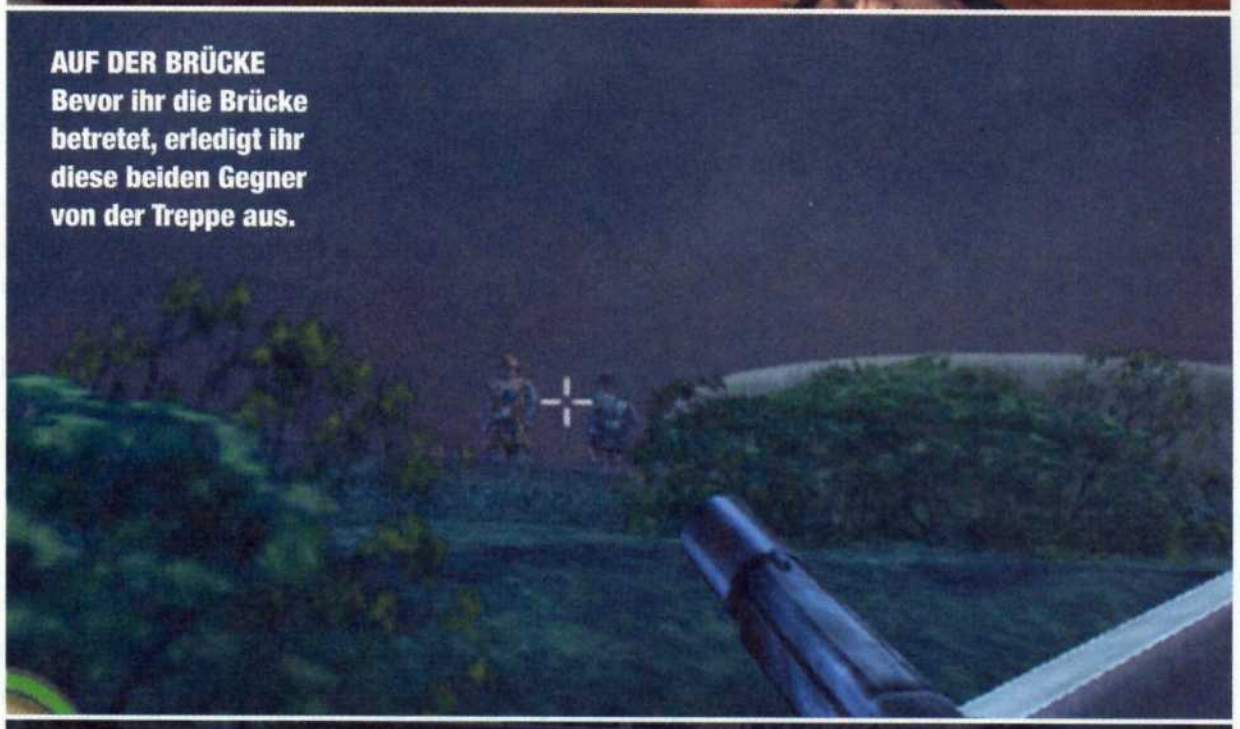
2. Zerstört das Luftabwehrgeschütz
Nachdem ihr die Brücke verlassen habt, folgt ihr dem Verlauf der Straße, bis ihr das Luftabwehrgeschütz entdeckt. Stürmt den Bunker daneben und kämpft euch bis auf das Dach vor. Ein gezielter Schuss auf eines der Fässer genügt, um die FLAK zu zerstören.

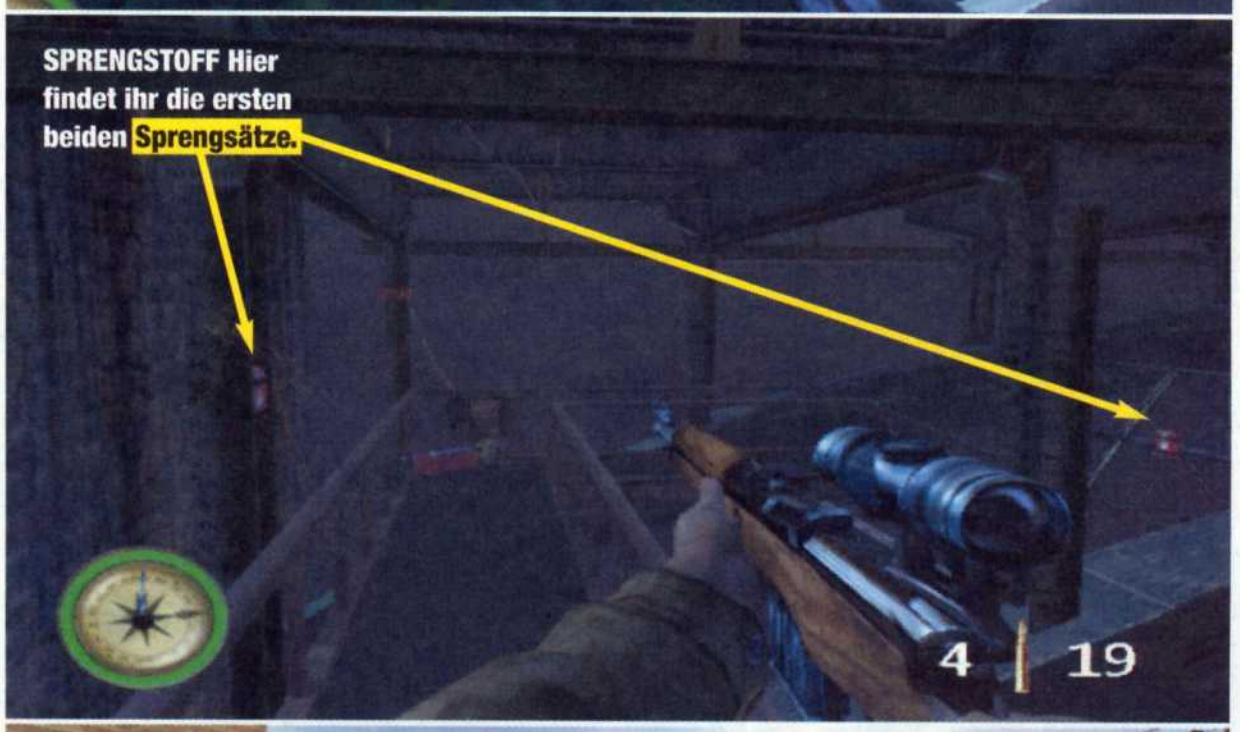
3. Findet den Sanitätslaster
Nachdem ihr das Geschütz zerstört habt, geht ihr im Bunker nach unten. Am Ende des Gangs könnt ihr bereits den Lkw erkennen.

II. Stück für Stück

Einsatzziele

1. Zerstört die Sperren auf der Hauptstraße
Schleicht zu der Tür gegenüber dem Startpunkt und geht in dem Gebäude nach oben. Mit dem MG zerstört ihr vom Fenster aus die erste Straßensperre. Feuert dazu auf Kanister und Fässer. Folgt dem Verlauf der Straße, bis ihr bei





den Bretterzäunen landet. Dort geht ihr durch ein Türchen auf der rechten Seite und betretet das Haus. Im Schlafzimmer des ersten Stocks müsst ihr durch einen kleinen Verbindungsgang in der Ecke robben. Schnappt euch wie zuvor das MG und zerstört die Straßensperre. Geht durch den Hinterausgang zurück auf eine Straße. Durch den kleinen Gang auf der rechten Seite der Straße kommt ihr zu den Hinterhöfen und von dort aus in ein Gebäude. Robbt durch den Geheimgang oben im Treppenhaus, um das nächste MG zu entdecken. Zerstört auch den Panzer, der dem Sanitätslaster folgt. Kehrt auf die Straße zurück und geht bis zu dem Tor weiter. Durch ein Gartentor auf der linken Seite gelangt ihr in das nächste Gebäude. Hier geht ihr wie in den anderen Häusern vor und zerstört die letzte Straßensperre.

2. Zerstört den Befehlsstand

Verlasst das Gebäude durch den Hinterausgang. Jetzt kämpft ihr euch noch durch den langen Weg zwischen den Hinterhöfen. Betretet das Haus auf der rechten Seite am Ende des Weges. Dort findet ihr den Befehlsstand.

3. Findet den Weg nach Arnheim

Kehrt auf den schmalen Weg zurück. Betretet das Gebäude, zu dem der Weg führt. Im ersten Stock haltet ihr euch links, wo ihr auch den Weg nach Arnheim findet.

III. Ritter von Arnheim

Einsatzziele

1. Zerstört den Panzer IV

Betretet das Gebäude auf der rechten Straßenseite. Unterstützt eure Kameraden von oben und geht links an den Trümmern, die euch den Weg versperren, vorbei. Zurück auf der Straße, lauft ihr zu dem MG-Geschütz und erledigt sämtliche Feinde und den Panzer. Entscheidet euch für die Straße, die nach links führt, und geht diesmal rechts an den Trümmern vorbei. Kämpft euch Stockwerk für Stockwerk nach oben. Durch das Haus am Ende der Straße gelangt ihr in den nächsten Hinterhalt. Hier bekommt ihr es mit der Panzerschreck-Einheit zu tun. Bleibt stets in Bewegung, um nicht von einem Panzerfaustgeschoss verletzt zu werden. Verlasst das Trümmerfeld über die eingestürzte Mauer neben dem MG-Stand. Wenige Schritte später werdet ihr in das nächste Gefecht verwickelt. Jetzt kümmert ihr euch nicht um die Gegner, sondern hetzt zu dem MG und erledigt alles, was euch vor den Lauf kommt.

2. Neutralisiert die Panzerschreck-Einheit

Siehe Einsatzziel 1

3. Trefft euch im Hotel mit eurer Kontaktperson

Betretet das Gebäude gegenüber dem zweiten Panzer. Ihr erkennt es an dem blauen Schild. Am Ende eines Ganges hinter einer Tür stoßt ihr auf die Kontaktperson.

Mission 5: Donnergrollen

I. Auf der Spur

Einsatzziele

1. Stehlt die Uniform des Offiziers

Die Uniform des Offiziers findet ihr in dem benachbarten Zimmer auf dem Bett.

2. Stehlt die Papiere des Offiziers

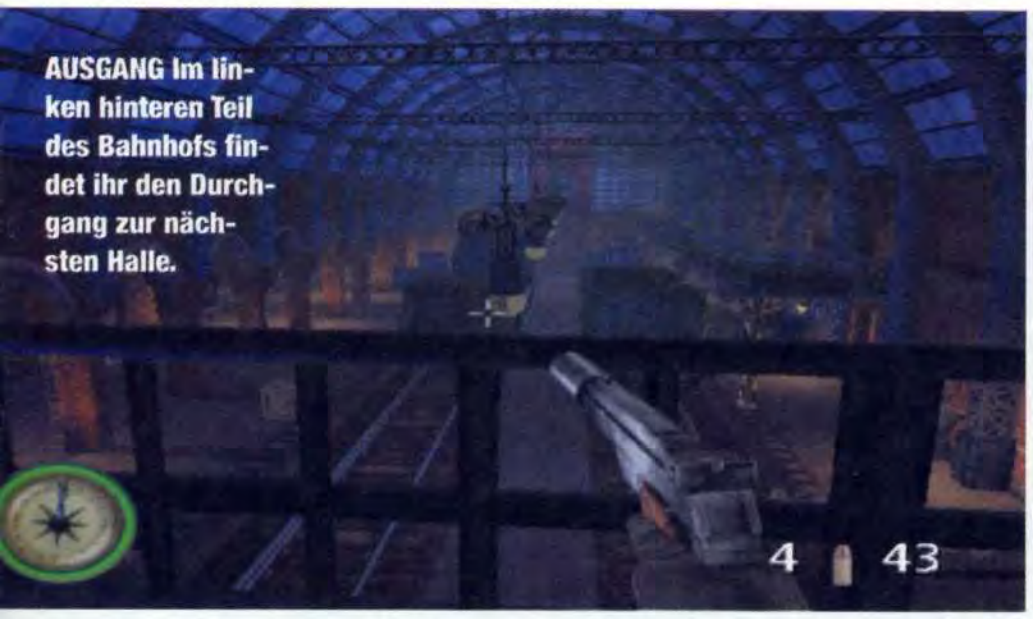
Die Papiere des Offiziers entdeckt ihr ebenfalls im benachbarten Zimmer auf dem Nachttisch links neben dem Bett.

3. Geht in den Bahnhof

Zieht die Uniform an und nehmt den Ausweis des Offiziers in die Hand. Jetzt geht ihr nach unten, wo ihr dem Soldaten eure Papiere zeigen müsst. Verlasst das Gebäude und geht zur anderen Seite des Platzes, wo ihr euch erneut ausweisen müsst. Ihr gelangt in den Bahnhof.

4. Zerstört das Stellwerk des Bahnhofs

Durch den Schalterraum und den Wäschekeller des Bahnhofs gelangt ihr in den Kontrollraum. Zerstört die Apparatur rechts neben den blauen Hebeln und geht durch die Tür, die sich soeben geöffnet hat.



AUSGANG Im linken hinteren Teil des Bahnhofs findet ihr den Durchgang zur nächsten Halle.

5. Steigt in Sturmgeists Zug

In der großen Halle bleibt ihr am besten ständig in Bewegung, um nicht von den Schüssen und Granaten der zahlreichen Feinde verletzt zu werden. In der Ecke neben der Lok findet ihr den Durchgang zur nächsten Bahnhofshalle. Geht in der zweiten Halle auf dieselbe Weise vor wie in der ersten. Den Ausgang findet ihr erneut in der Ecke links neben der Lok. Stürmt den Büroraum und setzt euren Weg fort. Ihr gelangt in eine Lagerhalle, wo ihr auf erbitterten Widerstand stoßt. Behaltet hier vor allem die beiden Tore im Auge. Begebt euch nach außen und springt auf Sturmgeists Zug.

II. Den Sturm bezwingen

Einsatzziele

1. Zerstört den Befehlsstand

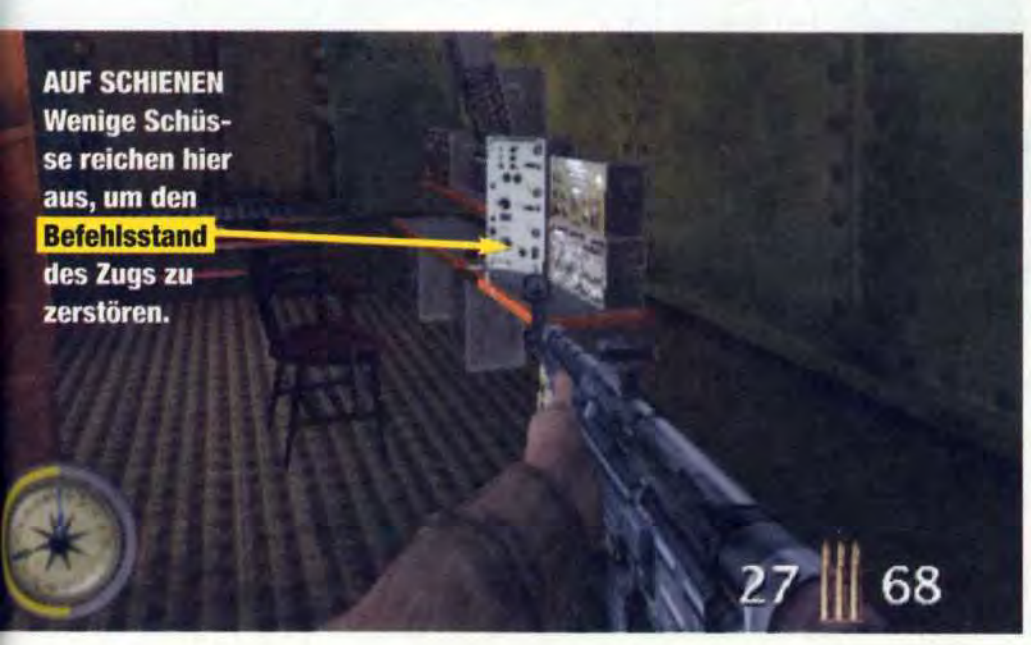
Versucht schnellstmöglich in einen der Waggons zu gelangen. Mit dem Geschütz könnt ihr den anderen Panzerzug zerstören. Wenn ihr das Abteil verlassen müsst, solltet ihr vorab ein paar Granaten über das Geschütz werfen, um Gegner, die dahinter lauern, unschädlich zu machen. Danach hetzt ihr zum nächsten Waggon, räumt das Abteil und benutzt das Geschütz, um den Panzerzug auf der linken Seite zu zerstören. Im hinteren Abteil des Waggons findet ihr den Befehlsstand.

2. Bringt Sturmgeist zur Strecke

Jetzt müsst ihr wiederum ungeschützt über einen Waggon rennen, während neben euch ein neuer Panzerzug auftaucht. Betretet das nächste Abteil und schaltet den Zug danach mit den Geschützen aus. Jetzt könnt ihr nahezu ungefährdet bis zu Sturmgeists Waggon vordringen.

3. Stellt Sturmgeists Aktentasche sicher

Sturmgeist ist euch zwar entwischt, aber seine Aktentasche könnt ihr in dem letzten Abteil auf dem Boden finden.



AUF SCHIENEN Wenige Schüsse reichen hier aus, um den Befehlsstand des Zugs zu zerstören.

Besuchen Sie unseren Shop
GAMESTORE
Spielend durchs Leben

Ladenlokal
45131
Essen
Rüttenscheider Str. 181
Tel. 0201 / 777225
Ladenpreise können abweichen

SEIT 1993 DER NINTENDO PROFI - ÜBER 9 JAHRE ERFAHRUNG !!!

1,50 GC SPIELEBOX
Ordnung für die Spielesammlung
Hat Platz für 4 Minidisc

ACTION REPLAY für GC nur 44,95
FREELOADER nur 29,95

coming soon
Dead to Rights
RESIDENT ZERO
HUNTER
MORTAL KOMBAT

EINE BOX GIBTS ZU JEDEM BESTELLTEN GC SPIEL GRATIS DAZU !!!

TOPHIT !! TONY HAWK SKATER 4 deutsch 59,95
TOPHIT !! ETERNAL DARKNESS PAL uncut (16) 57,95 deutsche Untertitel Lösungsbuch engl. 25,00
TOPHIT !! RESIDENT EVIL PALuncut(18) 59,95 Lösungsbuch engl. 25,00
TOPHIT !! MEDAL of HONOR (18) deutsch 59,95 Lösungsbuch dt. 14,95
TOPHIT !! 007: NIGHTFIRE deutsch 57,95 Lösungsbuch engl. 25,00
TOPHIT !! STARFOX ADV. deutsch 57,95 Lösungsbuch engl. 25,00
TOPHIT !! TIME SPLITTERS 2 PAL 59,95
TOPHIT !! DIE HARD VENDETTA engl/PALuncut(18) 62,95 komp. deutsch 57,95 Lösungsbuch engl. 25,00
TOPHIT !! SONDERPREIS TUROK EVOLUTION engl.PALuncut (18) 47,95 komp.deutsch 47,95 Lösungsbuch dt. 14,95

M.K. D.A. Dez.

FIFA 2003 dt. 57,95
NHL 2003 dt. 57,95
BLOOD OMEN2 PALuncut Jan.
BLOOD RAYNE PALuncut Jan.
BEACH SPIKERS dt. 59,95
BARABARIAN PAL 54,95
Knockout Kings 03 dt. 57,95
Mystic Heroes dt. 57,95
CRASH BANDICOOT dt. 57,95
S.Mario SUNSHINE dt. 54,95
BombermanGen. dt. 57,95
TOP GUN dt. dt. 57,95

B.GateD.All.dt. 57,95
MARIOPARTY4 57,95
STAR WARS CLONEWARS dt.57,95
JEDI OUTCAST 59,95

Memory Card 251 org.	24,95
Memory Card 16 MB	29,95
Need for Speed H.P2	57,95
Harry Potter dt.	57,95
Star Wars R.Leader dt.	39,95
Star Wars Bounty Hunter	Jan.
Smash Bros Melee dt.	39,95
PIKMIN dt.	39,95
Wave Racer dt.	39,95
SEGA SOCCER SLAM dt.	59,95
ROCKY dt.	59,95
NBA 2003 dt.	57,95
GODZILLA dt.	59,95
BMX XXX dt.	57,95

Gameboy Advance

Dragon Ball 2 dt.	49,95
Duke Nukem Adv.	45,95
DOOM 2 PAL	49,95
Ecks vs Sever2 PAL	Dez.
Metroid Fusion dt.	42,95
Yoshi Island dt.	42,95
Medal of Honor	Dez.

WWW.GAMESTOREWORLD.DE
Versandkosten 3,97 EURO zzgl (1,53)NN-Gebühr
Telefonische Bestellannahme 0201 / 777235
Ladenpreise können abweichen. Preisänderung, Irrtümer vorbehalten Alle Preise in EURO

DECKUNG Verschanzt euch hinter dem Stein und schaltet von hier aus die Soldaten im Bunker aus.

BEIM WAGGON Geht in die Hocke und schießt unter dem Wagen durch auf eure Feinde.

III. Entgleist

Einsatzziele

1. Dringt in den Güterbahnhof ein

Erledigt die Feinde, die sich im Bunker und bei den Schienen aufhalten. Ihr gelangt zu einem Waggon, der zwar auf den ersten Blick verlassen wirkt, aber dennoch von mehreren Soldaten bewacht wird. Lauft weiter, bis ihr den Bahnhof erreicht.

2. Findet die Sprengsätze

Sobald ihr das Tor zum Bahnhof geöffnet habt, sprintet ihr nach rechts und erledigt die Soldaten hinter den Sandsäcken. Danach eilt ihr in den schmalen Gang hinter dem Gebäude und eliminiert von dort aus sämtliche Feinde, die in eurer Reichweite sind. Begebt euch jetzt zum Eingang zurück und schaltet, liegend mit dem Scharfschützengewehr, sämtliche Feinde im mittleren Teil des Bahnhofs aus. Im ersten Lokschuppen auf der linken Seite der Gleise entdeckt ihr die Sprengsätze.

3. Zerstört das Treibstoffdepot

Als Nächstes müsst ihr in das Stellwerk und dort die Drehscheibe so einstellen, dass ihr mit dem kleinen Triebwagen fahren könnt. Im Stellwerk müsst ihr sehr vorsichtig sein, da ihr sowohl von außen als auch von innen mit panzerbrechenden Geschossen attackiert werdet. Danach steigt ihr auf den Triebwagen und fahrt in den nächsten Bereich des Bahnhofs. Dort springt ihr von dem Wagen ab und verschanzt euch hinter dem Felsblock auf der rechten Seite des kleinen Lokschuppens. Von dort aus erledigt ihr die Feinde mit dem Scharfschützengewehr. Bevor ihr euch in den mittleren Bereich wagt, solltet ihr zuerst den kleinen Lokschuppen von Gegnern säubern. Sprengt das Tor, das die Gleise blockiert, und kämpft euch bis zu den ersten Tanks durch. Dort platziert ihr die Zünder und geht weiter zu den übrigen Tanks, die ihr ebenfalls in die Luft jagt.

4. Kapert ein Fahrzeug

Nachdem die letzten Tanks zerstört sind, benutzt ihr den Triebwagen. Eure Bahnfahrt endet an einer Sperre. Jetzt tastet ihr euch langsam in den nächsten Bereich vor und erledigt die Feinde dort mit dem Scharfschützengewehr. Kümmert euch zuerst um Panzerfaust-Einheiten. Räumt noch die Bunker, bevor ihr euch das seltsame Gefährt auf den Gleisen am Ende des Bunkerabschnitts schnappt.

Mission 6: Das Horten-Geschütz

I. Gestutzte Flügel

Einsatzziele

1. Findet das geheime Waffenlager

Öffnet zuerst die Garage mit dem kleinen Hebel in dem Büro. Hinter dem nächsten Raum stoßt ihr auf das geheime Waffenlager.

2. Findet das Munitionslager

Direkt hinter der Waffenkammer liegt der Schlafsaal. Begebt euch zum Ende des Schlafsaals. Hinter der Tür auf der linken Seite befindet sich das Munitionslager.

3. Findet die Spionagekamera

Untersucht im Schlafsaal die Kiste neben der Tür zur Waffenkammer, um die Kamera zu finden. Durch den Speisesaal und die Küche geht's weiter.

4. Fünf Pläne fotografieren

Durch den Backsteingang gelangt ihr in den Forschungsbereich. Bevor ihr den Kontrollraum durchquert, betätigt ihr den Hebel, um die Rotoren im Windkanal zu starten. Im nächsten Abschnitt findet ihr in den einzelnen Labors die fünf Pläne, die ihr fotografieren müsst. Die Pläne sind an die Wände geheftet. Schießt auf die Reagenzgläser auf den Tischen, die eine ähnliche Explosionswirkung wie Treibstofffässer haben.

5. Findet die Pläne für den HO-IX

Die Pläne für das Geheimprojekt HO-IX findet ihr in den Labors im Nebenzimmer des seitlich gelegenen Raums, in dem ihr auch einen der fünf Pläne entdeckt.

6. Dringt in die Fabrik ein

Durch einen Gang in einer Ecke der Labors gelangt ihr zur Fabrikhalle. Schießt auf Fässer und Gasflaschen, um es leichter zu haben.

7. Zerstört den Testmotor

Durchquert die Halle hinter der Produktionsstätte. Ihr gelangt zu dem Testmotor. Geht zuerst ganz nach rechts und legt den Hebel mehrmals um, bis die Anzeige im roten Bereich ist. Jetzt müsst ihr nur noch den Schalter an der Apparatur über dem Motor drücken.

8. Gelände verlassen

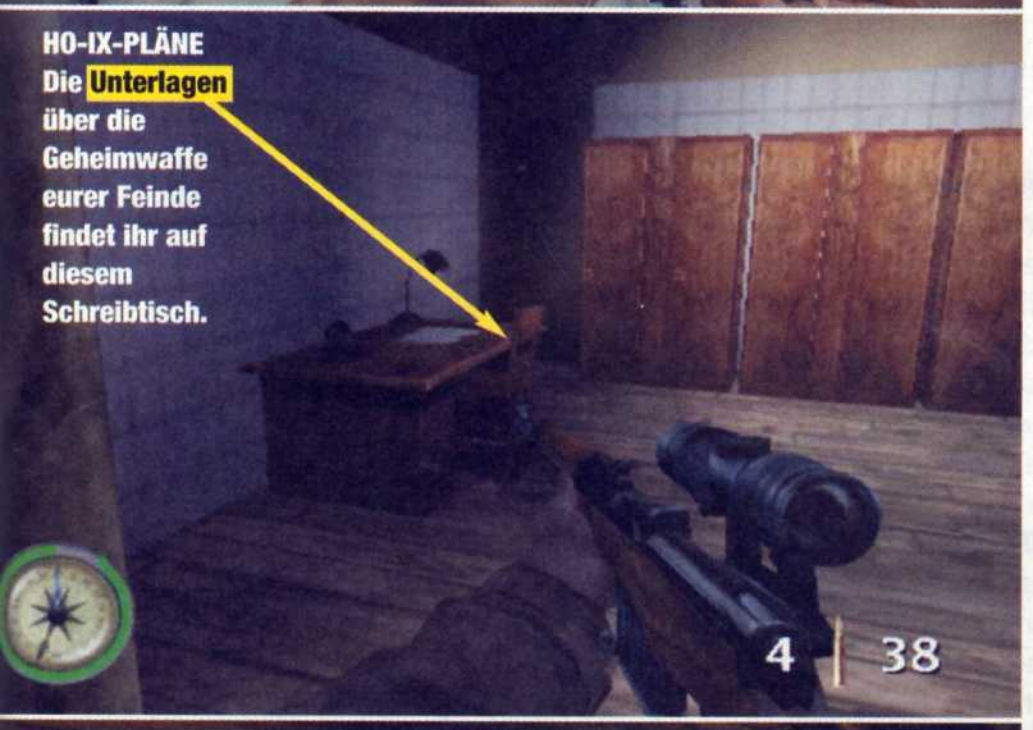
Durch das Loch in der Mauer, das bei der Explosion des Motors entstanden ist, verlasst ihr die Halle. Kämpft euch nun durch das Backsteingemäuer, bis ihr in die Gießerei gelangt. Erledigt zuerst die Gegner auf eurer Ebene, schlagt euch bis ganz nach unten durch und betretet den Minenbereich.

II. Feindliche Mine

Einsatzziele

1. Minenfahrzeug zur Radarstation bringen

Während dieser Mission seid ihr in einer Bergwerks-Lore unterwegs. Versucht, euch zuerst um Angreifer mit starken Waffen, wie zum Beispiel Panzerfäusten, zu kümmern. Schießt auf die Fässer. So spart ihr Munition und Zeit. Sobald ihr einen Abschnitt verlasst, ladet ihr sofort eure Waffe nach. Haltet während der Fahrt stets den L1-Button gedrückt, um besser zielen zu können. Lasst den Button nur dann los, wenn ihr euch schnell umdrehen müsst.



Deine Geschenke:

Express-Versand
Bei Bestellung bis 18.00 Uhr Versand am gleichen Tag!
Nur wenn verfügbar und werktags.

Medal of Honor Frontline
nur 53.60 €

Star Wars Bounty Hunter
nur 57.60 €

NBA Live 2003
nur 53.80 €

Gamecube

18 Wheeler	55.60 €	NBA Courtside 2002	53.30 €
Ace Golf	58.80 €	Need for Speed Hot Pursuit 2	57.40 €
Aggressive Inline	55.60 €	NHL 2003	53.80 €
Barbarian	52.50 €	NHL Hitz 2002	56.20 €
Batman Vengeance	57.80 €	Pikmin	51.60 €
Beach Spikers - Virtua Beach Volleyball	57.50 €	Pillage	unbekannt
Blood Omen 2 (31.01.03)	58.80 €	Pro Tennis WTA Tour	57.70 €
Bloody Roar	55.60 €	Rainbow Six-Raven Shield (01.04.03)	unbekannt
BMX XXX	56.80 €	Rayman 3 Hoodlum Havoc (03.03.03)	unbekannt
Bomberman Generations	55.60 €	Red Card Soccer	56.20 €
Burnout	55.60 €	Reign of Fire	57.70 €
Capcom vs SNK 2 EO	53.60 €	Resident Evil	55.60 €
Cel Damage	52.70 €	Resident Evil Zero (21.03.03)	unbekannt
Crash (15.04.03)	unbekannt	Rocky	59.60 €
Crash Bandicoot: Zorn des Cortex	57.20 €	Rolling (18.02.03)	unbekannt
Crazy Taxi	55.60 €	Scooby-Doo! Night of 100 Frights	56.90 €
Dark Summit	55.70 €	Sega Soccer Slam	58.40 €
Dave Mirra Freestyle BMX 2	55.60 €	Simpsons Road Rage	52.80 €
Der Anschlag (16.01.03)	44.70 €	Smugglers Run Warzones	54.80 €
Die Hard - Vendetta	55.60 €	Sonic Adventure 2 Battle	57.50 €
Die Hard - Vendetta UK (uncut)	58.50 €	Soul Fighter (15.01.03)	54.40 €
Disney's Magical Mirror	54.40 €	Spiderman - The Movie	54.50 €
Disney's Sports Skatebord. (28.02.03)	57.70 €	Spy Hunter	57.20 €
Disneys Tarzan Freeride	57.10 €	Spyro: Enter the Dragonfly	unbekannt
Donald Duck Quack Attack	57.80 €	SSX Tricky	52.80 €
Doshin the Giant	54.50 €	Star Fox Adventures: Dinosaur Planet	56.80 €
Driven	57.10 €	Star Wars Clone Wars	54.80 €
Eggo Mania (31.12.)	49.60 €	Star Wars Rogue Leader	55.60 €
ESPN International WinterSports	57.20 €	Super Mario Sunshine	53.60 €
Eternal Darkness: Sanity's Requiem	56.80 €	Super Monkey Ball	56.10 €
Evolution Worlds (06.03.03)	58.20 €	Super Smash Brothers Melee	51.60 €
Extreme G 3	55.60 €	Swingerz (17.02.03)	unbekannt
F1 2002	56.20 €	Tetris Worlds	56.90 €
FIFA Football 2003	56.80 €	Time Splitters 2 (uncut)	58.80 €
FIFA WM 2002	56.70 €	Tony Hawks Pro Skater 3	56.30 €
Galleon (13.02.03)	55.60 €	Tony Hawks Pro Skater 4	57.70 €
Gauntlet Dark Legacy	56.20 €	Top Gun	52.80 €
Godzilla	58.60 €	Turok Evolution	55.60 €
Harry Potter - Kammer des Schr.	57.20 €	Turok Evolution UK	55.60 €
Herr der Ringe - Türme (01.04.03)	unbekannt	Twin Caliber (17.03.03)	unbekannt
Hidden Invasion (15.01.03)	53.80 €	UFC Throwdown	58.50 €
Hot Wheels: Velocity X	38.60 €	Universal Studios Theme Park	52.60 €
International Superstar Soccer 2 (ISS 2)	57.40 €	Vexx (31.01.03)	unbekannt
J. McGrath Supercross World	55.60 €	Virtua Striker 3	56.50 €
James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer	55.60 €	Wario World (18.02.03)	unbekannt
James Bond 007: Nightfire	53.60 €	Waverace Blue Storm	53.30 €
Jedi Knight 2 - Jedi Outcast	58.40 €	Worms Blast	57.20 €
Jimmy Neutron - Erfinder (28.02.03)	38.80 €	WWE Wrestlemania X8	57.70 €
Largo Winch	57.70 €	XIII (02.01.03)	unbekannt
Legends of Wrestling	28.60 €	X-Men 2 - Next Dimension	56.80 €
Lost Kingdoms	55.70 €	Zapper (31.03.03)	unbekannt
Luigis Mansion	53.40 €	Zoo Cube	28.60 €
Madden NFL 2003	53.80 €		
Mario Party 4	54.60 €		
Mat Hoffmans Pro BMX 2	56.80 €		
Medal of Honor Frontline	53.60 €		
Metroid Prime (18.03.03)	58.80 €		
Minority Report (13.03.03)	57.70 €		
Mission Impossible (31.12.)	58.80 €		
Monopoly Party (06.02.03)	58.50 €		
Mortal Kombat (07.03.03)	unbekannt		
MX Superfly	56.90 €		
Mystic Heroes (13.12.)	57.70 €		

Resident Evil Zero jetzt vorbestellen!

Turok Evolution UK
nur 55.60 €

Beach Spikers
nur 57.50 €

Need For Speed
nur 57.40 €

Gameboy Advance

Advance Wars	49.90 €	Harry Potter - Kammer des Schreckens	50.90 €
Breath of Fire 2	49.90 €	Mario Kart - Super Circuit	49.90 €
Castlevania - Harmoy of Dissonance	41.90 €	Metroid Fusion	44.90 €
Der Herr der Ringe - Die zwei Türme	50.90 €	Super Mario World: Super Mario Adv.	44.90 €
Dragonball Z - Das Erbe des Goku	49.90 €	Wario Land 4	44.90 €
Golden Sun 1	44.90 €	Yoshi's Island - Super Mario Adv. 3	39.90 €

Gameboy Advance
nur 99.90 €

Wenn nicht erschienen. Jetzt vorbestellen: Zustellung am Erscheinungstag!

James Bond 007: Nightfire
nur 53.60 €

Super Mario Sunshine
nur 53.60 €

Tony Hawks Pro Skater 4
nur 57.70 €

Star Fox Adventures
nur 56.80 €

Versandkosten:
Vorkasse nur 1.99 €
Nachnahme nur 4.99 €
(zzgl. NN-Gebühr 1.53 €)

Bankverbindung:
Raiffeisenbank Kempten
BLZ: 733 699 02
Konto-Nr. 12 82 95

Versand: ab 1.99 €

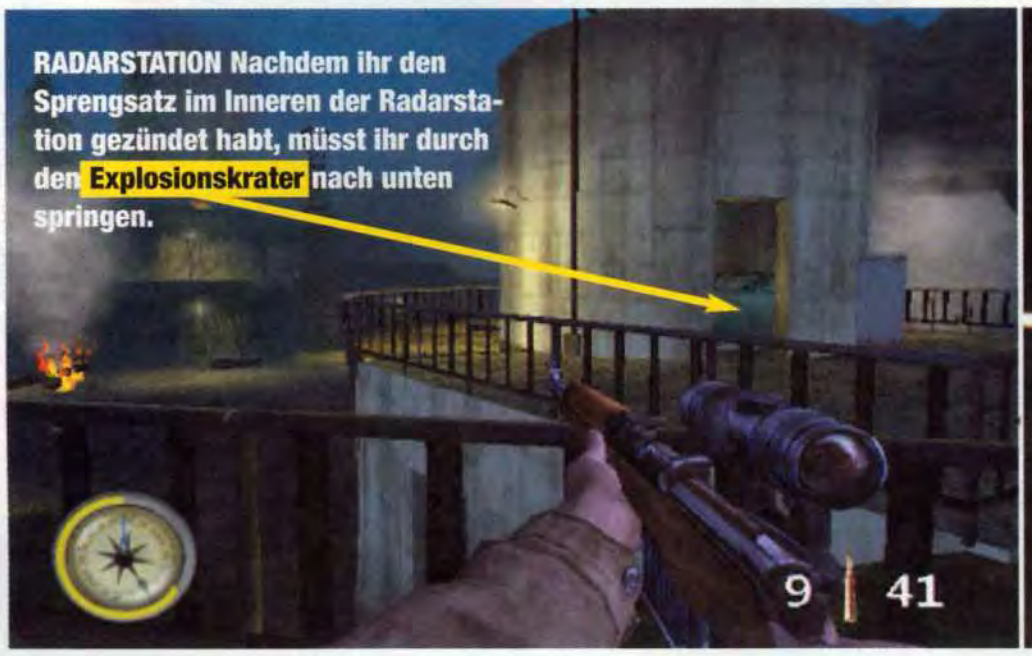
Tipps, Tricks & Hilfe vom Profi (1,86 €/Min):
Videospiele 0190 - 82 48 71
Computer 0190 - 82 46 26

Bestell-Hotline:
0,06 € - 0,12 € / Min
0700 - 9090 8000

Lieferung nur in Deutschland, nur Versand.
www.game1.de, Email: info@game1.de
Game1.de, Salzstr. 37, 87435 Kempten
Kasprzak und Oberhauser GbR
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

PS2 + Xbox
Mehr im Internet oder telefonisch

GAME 1.de



III. Im Radar

Einsatzziele

1. Findet die Sprengsätze

Pirscht euch langsam an die Ecke heran und erledigt von dort aus die Wachen bei den Sandsäcken. Robbt an der Wand der Hütte entlang und holt die Sprengsätze, die ihr rechts neben dem Eingang der Hütte findet.

2. Deaktiviert beide Radarstationen

Radarstation 1:
Versteckt euch hinter dem Geländer und veranstaltet ein kleines Feuerwerk, indem ihr auf die Fässer in der Nähe der Lkws schießt. Kümmert euch auch um die Soldaten, die sich auf dem gegenüberliegenden Berghang verschanzt haben. Danach schaltet ihr die Wache in der Radarstation aus und bringt die Sprengsätze an. Nach der Explosion springt ihr durch das Loch in der Radarstation nach unten.

Radarstation 2:
Über die Leiter auf der linken Seite des linken Lasters gelangt ihr auf einen schmalen Pfad. Versucht die Panzerfaust-Soldaten, die sich seitlich neben dem Pfad versteckt halten, schnell zu erledigen. Jetzt robbt ihr durch den Schützengraben und ignoriert die Abzweigung nach links. Auf dem Schießstand erledigt ihr die Soldaten aus sicherer Entfernung. Kriecht weiter durch den Graben. Kurz vor der nächsten Abzweigung nach links rüstet ihr euch mit der Bazooka aus und feuert in den Bunker auf der linken Seite. Kriecht immer geradeaus durch den Schützengraben, bis ihr zu der Mauer vor dem Bunkergeschütz gelangt. Klettert auf die Mauer, feuert mit der Bazooka in den Bunker und balanciert über die schmale Diele zur anderen Seite. Danach stürmt ihr den Bunker, klemmt euch hinter das MG und schießt auf die heraneilenden Angreifer. Klettert nach oben und zerstört die zweite Radarstation. Lasst euch durch den Explosionskrater nach unten fallen und kämpft euch weiter voran.

3. Gebt per Funk eure Position durch

Robbt weiterhin durch die Schützengräben und feuert auf die Soldaten auf den Geschütztürmen. Am Ende des Grabens befindet sich ein Bunker. Nachdem ihr dort den Funker unschädlich gemacht habt, gebt ihr eure Position mithilfe des Funkgeräts durch.

4. Eingang zum HO-IX-Hangar finden

Geht jetzt zu dem Eingang links neben dem Bunker, von dem aus ihr eure Verbündeten alarmiert habt. Ihr entdeckt den Eingang zum HO-IX-Hangar.

IV. Gestohlene Show

1. Findet und eliminiert Sturmgeist

Tastet euch vorsichtig durch den Gang voran, bis ihr nach außen sehen könnt. Sobald sich eine kleine Meute vor dem Bunker angesammelt hat, greift ihr zu schwereren Geschützen und feuert in die Mitte der Gruppe. Wenn eure Energieanzeige sich rot verfärbt, rennt ihr ins Innere des Bunkers zurück und schnappt euch ein Medikit. Wiederholt diesen Vorgang so lange, bis alle Feinde auf dem Vorplatz ausgeschaltet sind. Jetzt sammelt ihr Munition und Medikits ein, bevor ihr durch die Tür auf der rechten Seite in den Hangar geht, in dem Sturmgeist euch bereits erwartet. Lasst euch auf keinen Fall auf einen Kampf in der Halle mit dem Einflügler ein. Verschanzt euch stattdessen hinter dem Generator rechts neben dem Eingang zum HO-IX-Hangar. Benutzt wiederum eure stärksten Waffen. Sind alle Soldaten unschädlich gemacht, wird es höchste Zeit, sich Sturmgeist zur Brust zu nehmen. Verballert die letzten Schüsse eurer Bazooka oder greift ihn aus sicherer Entfernung mit dem BAR oder dem Gewehr 43 an.

2. Stehlt den HO-IX

Nun müsst ihr euch nur noch ins Cockpit des HO-IX setzen, den ihr in derselben Halle findet, in der auch der Endkampf stattgefunden hat.

N-ZONE ZEUGNIS

1. Wie alt bist du? _____ Jahre

2. Welche Systeme besitzt du? Welche Konsole willst du kaufen? Worüber soll N-ZONE berichten?

	Habe ich	Will ich kaufen	Berichte erwünscht
GameCube	❑	❑	❑
Game Boy Advance	❑	❑	❑
Nintendo 64	❑	❑	❑
Game Boy Color	❑	❑	❑
PlayStation 2	❑	❑	❑
Xbox	❑	❑	❑
PlayStation	❑	❑	❑
PC	❑	❑	❑
DVD-Player	❑	❑	❑
Handy	❑	❑	❑

3. Welche Schulnote bekommt das aktuelle Heft?
(1 = sehr gut, 6 = ungenügend)

Text: Schulnote:____
Layout: Schulnote:____
Titelseite: Schulnote:____
Gesamtnote: Schulnote:____

4. Welche Spiele willst du dir demnächst kaufen?

GameCube: **Game Boy Advance:**

_____ _____
_____ _____
_____ _____

5. Folgende Rubriken interessieren mich:

❑ News ❑ Reportagen
❑ Angespielt ❑ Tests
❑ Tipps ❑ Zubehör

6. Über welche Themen möchtest du außerdem gerne informiert werden?

❑ Kinofilme ❑ DVD-Filme
❑ Handys ❑ Anime/Manga
❑ Internet ❑ Andere _____

7. Wie ist deine Meinung zum Thema Surround-Sound?

Spiele ohne Surround-Unterstützung haben bei mir keine Chance. ❑
Nett, aber nicht notwendig. ❑
Ist mir egal. ❑

8. Eternal Darkness oder Resident Evil: Welches Spiel schockt mehr?

Eternal Darkness find ich besser. ❑
Resident Evil ist immer noch Nr. 1. ❑
Ich finde beide Titel genial. ❑
Mich interessieren die Spiele beide nicht. ❑

9. Welche Eigenschaften treffen auf N-ZONE zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	❑	❑	❑
Kritisch	❑	❑	❑
Informativ	❑	❑	❑
Aktuell	❑	❑	❑
Übersichtlich	❑	❑	❑
Ist das Geld wert	❑	❑	❑
Optisch ansprechend	❑	❑	❑

10. Seit wann liest du die N-ZONE?
(aktuelle Ausgabe = 01/2003)
Ausgabe: _____/_____

11. Ich kaufe die N-ZONE ...
... ca. _____ Mal pro Jahr.

12. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
News	___	❑	❑	❑
Vorschau: Resident Evil 4	___	❑	❑	❑
Vorschau: 1080° Avalanche	___	❑	❑	❑
Vorschau: Ghost Recon	___	❑	❑	❑
Vorschau: Micro Machines	___	❑	❑	❑
Test: Medal of Honor: Frontline	___	❑	❑	❑
Test: Tony Hawk's Pro Skater 4	___	❑	❑	❑
Test: Jedi Knight II: Jedi Outcast	___	❑	❑	❑
Test: Harry Potter	___	❑	❑	❑
Test: James Bond 007: Nightfire	___	❑	❑	❑
Test: Der Anschlag	___	❑	❑	❑
Import-Test: Metroid Prime	___	❑	❑	❑
Import-Test: Resident Evil Zero	___	❑	❑	❑
Hardware	___	❑	❑	❑
Leserbriefe	___	❑	❑	❑
Cheats & Codes	___	❑	❑	❑
Komplettlösung: Medal of Honor: Frontline	___	❑	❑	❑
Kolumne: Neulich in der Redaktion	___	❑	❑	❑

13. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

_____
_____

14. Was hat dir allgemein an N-ZONE gefallen?

_____
_____

15. Was hat dir an N-ZONE weniger gefallen?

_____
_____

16. Lesercharts: Welche drei Nintendo-Spiele gefallen dir im Augenblick am besten? Du musst sie bereits mehrmals gespielt haben!

1. _____
2. _____
3. _____

17. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Nintendo-Spiele, die sich noch in der Entwicklung befinden, wünschst du dir am meisten?

1. _____
2. _____
3. _____

Name, Vorname _____

Telefonnummer _____

Straße _____

Wohnort _____

Schicke den Coupon (oder eine Kopie davon) an folgende Adresse:
Computec Media • N-ZONE • Kennwort: Zeugnis 01 •
Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth

Angaben und Adresse werden dem Datenschutz gemäß getrennt voneinander archiviert.

Ihr bestimmt, wie das Heft aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Chance, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen!

5 Nintendo-Spiele zu gewinnen!

Unter allen Einsendern werden monatlich fünf Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

IMPRESSUM:

VORSTAND:
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne

REDAKTION:

Redaktionsdirektor:
Hans Ippisch (V. i. S. d. P.)

Redaktion:
Leitender Redakteur: Jens Quentin
Redaktion: Fabian Sluga, Udo Crnjak, Kerstin Springer
Redaktionsassistenz:
Yves Nawroth
Auslandskorrespondent:
Warren Harrod
Bildredaktion: Albert Kraus

Layout:
Alexandra Böhm, Christian Harnoth, Stefanie Sämann, Fabian Hübner

Lektorat/Schlussredaktion:
Birgit Bauer, Claudia Brose, Esther Marsch, Cornelia Lutz

Textchef:
Michael Ploog
Stellvertretende Textchefin:
Margit Koch

Art Director:
Andreas Schulz

Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht:
Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Inhaltspapier:
Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Beilagen
Einer Teilauflage dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma COMPUTEC bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

ANZEIGENKONTAKT:
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Telefon: +49 - 911/28 72 - 341
Fax: +49 - 911/28 72 - 241
E-Mail: jasmin.zemsch@computec.de

Anzeigenleitung:
Thorsten Szameitat
E-Mail: thorsten.szameitat@computec.de

Anzeigenberatung:
Alexander Kreis (V. i. S. d. P.)
Fax: +49 - 911/28 72 - 241
E-Mail: alexander.kreis@computec.de

Anzeigendisposition:
Andreas Klopfer
E-Mail: andreas.klopfer@computec.de
Anca Stef
E-Mail: anca.stef@computec.de

Datenübertragung:
ISDN PC: +49 - 911/28 72 - 261
ISDN Mac: +49 - 911/28 72 - 260

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Serviceleistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inklusive der Ausgabe, in der die Anzeige erschienen ist, und der Seitennummer an:
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Alexander Kreis, Anschrift siehe oben.

VERLAG:

Produktionsleitung:
Martin Closmann

Werbeabteilung:
Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag

Vertrieb:
Burda Medien Vertrieb

Vertriebsleiter:
Klaus-Peter Ritter

Abonnement:
N-ZONE kostet im Abonnement € 36,60 für 12 Ausgaben pro Jahr (Ausland € 49,80)

Abonnementsbestellung Österreich:
Leserservice GmbH, Niederalm 300, A-5081 Anif, Tel.: 06246-882882, Fax: 06246-8825277
E-Mail: bgenser@leserservice.at
Abopreis für 12 Ausgaben: € 41,60

Druck:
heckel GmbH, Nürnberg, ein Unternehmen der schlott sebaldus Gruppe

ISSN/Pressepost:
N-ZONE wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 1433-8424, VKZ B 43739

IN DER COMPUTEC MEDIA AG ERSCHEINEN AUSSERDEM:

Hardware, Games, PC Action, MCV, PlayZone, Kids Zone, XZone

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 3. Quartal 2002 33.317 Exemplare

SO ERREICHST DU UNS:

ANSCHRIFT DER REDAKTION:
COMPUTEC MEDIA
N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: nzone@computec.de
Website: www.n-zone.de

ANSCHRIFT DES ABO-SERVICE:
Kundenservice:
Computec-Abo-Service
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
Zentrale Abo-Nummer:
Telefon: 0451-4906-700
Telefax: 0451-4906-770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

SPIELE-HOTLINES

TIPPS & TRICKS, SONSTIGE FRAGEN ZU SPIELEN:

Hersteller/Vertrieb:	Kontakt:	Wann:	Gebühren:
Acclaim www.acclaim.de	0190/824663	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Activision www.activision.de	0190/510055	Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa.-So. 16-18 Uhr	€ 0,62/Min.
Electronic Arts (D) www.electronicarts.de	0190/754464	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,24/Min.
Electronic Arts (A)	0900/373762	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,08/Min.
Electronic Arts (CH)	0900/776677	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	SFR 2,-/Min.
Infogrames www.infogrames.de	0190/771883	Mo.-So. 14-21 Uhr	€ 1,24/Min.
Konami www.konami.de	0190/824694	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,24/Min.
Nintendo www.nintendo.de	0190/000000	Mo.-Fr. 13-17 Uhr	€ 1,51/Anruf
Swing www.swing-games.de	02131/40666499*	Mo., Mi., Fr. 16-19 Uhr	
Take 2 www.take2.de	0190/87326836	Mo.-Fr. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
THQ www.thq.de	0190/505511	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
Ubi Soft www.ubisoft.de	0190/88241210	Mo.-So. 11-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Virgin Interactive www.vid.de	0190/771888	Mo.-Fr. 14-18 Uhr	€ 1,24/Min.
Vivendi Universal www.vivendi-universal-interactive.de	techsupport@vup-interactive.de		

* Nur technische Hotline

INSERENTENVERZEICHNIS

COMPUTEC MEDIA AG	54, 55, 56, 57, 77, 79, 83
Electronic Arts	13
Game Store	91
game1.de	93
Guillemot	75
Idee & Spiel	20, 21
Ingram	30, 31, 32, 33, 34, 35
Konami	100
Primal Games	43
Ubi Soft	27
Vidis	99
Vivendi Universal	2

NEULICH IN DER

REDAKTION

Schockierender Redaktionsalltag

Eine Redaktion unter **Zombie-Einfluss!** Kann das gut gehen?

Das Licht verdunkelte sich auf mysteriöse Art und Weise. Bedrückende und spannungsgeladene Atmosphäre machte sich breit. Man konnte sogar einen leicht fauligen Geruch wahrnehmen. Eine unbekannte, neue Krankheit, schlechte Luft oder gar eine gravierende Epidemie, werdet ihr euch fragen? Nein, nicht ganz! Die Erklärung für dieses Phänomen ist viel simpler, aber genauso schlimm wie eine Epidemie. *Resident Evil Zero* kehrte in die Redaktionsräume ein. Jens schnappte sich das neue Machwerk von Capcom und zockte sofort munter drauflos. Das Gamelab wurde schnell zur Zombiegruft und lockte andere Redakteure an wie Aas die Fliegen. Von Minute zu Minute schlurften immer mehr der scheinbar willenlosen Geschöpfe zu Jens, um Zeuge seiner Odyssee zu werden. Mit so viel infiziertem Publikum im Nacken konnte er nicht mehr unterscheiden, was ihm mehr die Nackenhaare (welche Haare???) zu Berge stehen ließ. War es die beklemmende Spannung des Spiels oder die geifernden Kollegen? Bald fand der Kampf ums Überleben nicht im Spiel statt, sondern im Gamelab. Jeder der *Resident Evil Zero*-infizierten Redakteure wollte selbst einmal Hand anlegen und gegen die teuflische Brut kämpfen. Der unheilvolle Einfluss und die Gier waren danach riesengroß und so fielen die inzwischen vollends mutierten Kollegen ekelig schmatzend über Jens her. Kurzerhand floh er in Sicherheit, um spät nachts dann endlich seinen Test zum Spiel in den PC zu hämmern. Dort reichte allerdings schon ein kleiner Scherz von Fabian, um seinem Nervenkostüm den Rest zu geben.

HEILE WELT Anfangs guckten die Kollegen nur interessiert über die Schulter.

ATTACKE! Gegen geifernde Redakteure sind die Zombies aus Resident Evil Zero harmlos.

MITTERNACHT Spät abends wähnt sich Jens in Sicherheit. Weit gefehlt!

HERZKASPER Fabian hat sein übles Werk vollbracht.

Damals in der Redaktion

Das stand vor **fünf Jahren** in der N-ZONE.

Die Welt ist eine Kugel und drehte sich in dieser Ausgabe ausschließlich im Fußballstadion. Der Grund für diese Hysterie war *FIFA '98*, das im Testteil mit einer Bewertung von 90 % die Konkurrenz des Feldes verwies. Weiterhin stellten wir das 64 DD vor, das eigentlich für frischen Wind an der Nintendo-Front sorgen sollte. Wie die Gegenwart gezeigt hat, wurde aus diesem Vorhaben leider nichts. Außerdem bekamen bei der ausführlichen Vorschau zu *Zelda: Ocarina of Time* alle Fans feuchte Augen.

VORSCHAU

N-ZONE 02/03 Ab 15.01.2003 am Kiosk!

INFO **WAS WIRD GESPIELT BEI ...**

Udo Crnjak

Der 25-jährige Udo Crnjak verstärkt seit Oktober als Volontär das N-ZONE-Team.

Was spielst du im Augenblick?
Tony Hawk's Pro Skater 4 und *Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast.*

Was gefällt dir an diesen Spielen?
Bei *Tony Hawk* kann man seine irren Ideen für neue Trickkombos nach einiger Übung ausleben. Und *Star Wars* kann durch seine unglaubliche Atmosphäre und Spielbarkeit fesseln.

Welche drei Nintendo-Spiele sind deine Alltime-Favourites und warum?
Probotector (SNES) ist nach wie vor ein absoluter Action-Hammer, der mich immer noch für Stunden an den Bildschirm fesselt. *Super Mario World* (SNES) ist und bleibt mein Jump&Run-Favorit. Unglaubliches Leveldesign und perfekte Spielbarkeit machen absolut süchtig. Ich liebe Filme und Spiele, die bei mir so richtig Gänsehaut aufkommen lassen. Deshalb ist *Resident Evil* (GC) eines meiner Lieblingsspiele.

Was gefällt dir am GameCube am besten?
Aufgrund der Möglichkeit, zu viert zu spielen, ist der GameCube meiner Meinung nach die party-tauglichste Konsole überhaupt.

Welche GameCube-Neuauflage wünschst du dir am meisten?
Probotector.

Mit welchem Video- oder Automaten-Game begann deine Leidenschaft für Videospiele?
Mit *Pong* und diversen *Game&Watch*-Titeln. Ich war von den ersten Videospielen sofort begeistert. Das ging so weit, dass meine Hände fast eine Symbiose mit den Joysticks eingingen. Zu diesem Zeitpunkt habe ich schon gemerkt, dass Videospiele meine große Leidenschaft sind.

Welches Spielgenre bevorzugst du generell und warum?
Action-Adventure oder Action.

Welches Multiplayer-Game favorisierst du generell und warum?
Super Mario Kart (SNES). Der Mehrspielermodus ist unschlagbar!

Was möchtest du unseren Lesern mitteilen?
Videospiele können sehr wohl ein Hobby oder eine Leidenschaft sein. Man sollte allerdings nie die wirklich wichtigen Dinge des Lebens – wie Freunde, Familie oder eine sichere Zukunft – aus den Augen verlieren.

The Legend of Zelda

Seit Mitte Dezember wartet die gesamte Redaktion mal wieder täglich gespannt auf den Besuch des Postboten. Grund: Unser Japan-Korrespondent Warren Harrod schickt die japanische Version von *The Legend of Zelda* in die Redaktion! Wenn die Version rechtzeitig zum Redaktionsschluss eintrifft, könnt ihr euch in Ausgabe 02/03 auf einen Riesenbericht zum Spiel des Jahres freuen.

Star Wars: Bounty Hunter

Fans des Sternenkrieges können sich über mangelnden Nachschub für ihren GameCube nun wirklich nicht beschweren. Nach *Star Wars: The Clone Wars* und dem gelungenen *Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast* könnt ihr bei *Star Wars: Bounty Hunter* in die Rolle eines intergalaktischen Kopfgeldjägers schlüpfen. Den Test präsentieren wir euch in der nächsten Ausgabe.

Weitere Themen in der nächsten Ausgabe:

ANGESPIELT:		HAVEN: CALL OF THE KING
ANGESPIELT:		DUNGEONS & DRAGONS HEROES
IM TEST:		BMX XXX
IM TEST:		MICRO MACHINES EXPLOSION
IM TEST:		MEN IN BLACK 2: ALIEN ESCAPE
IM TEST:		ISS ADVANCE
IM TEST:		ROAD RASH JAILBREAK

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Die Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen leider ändern.